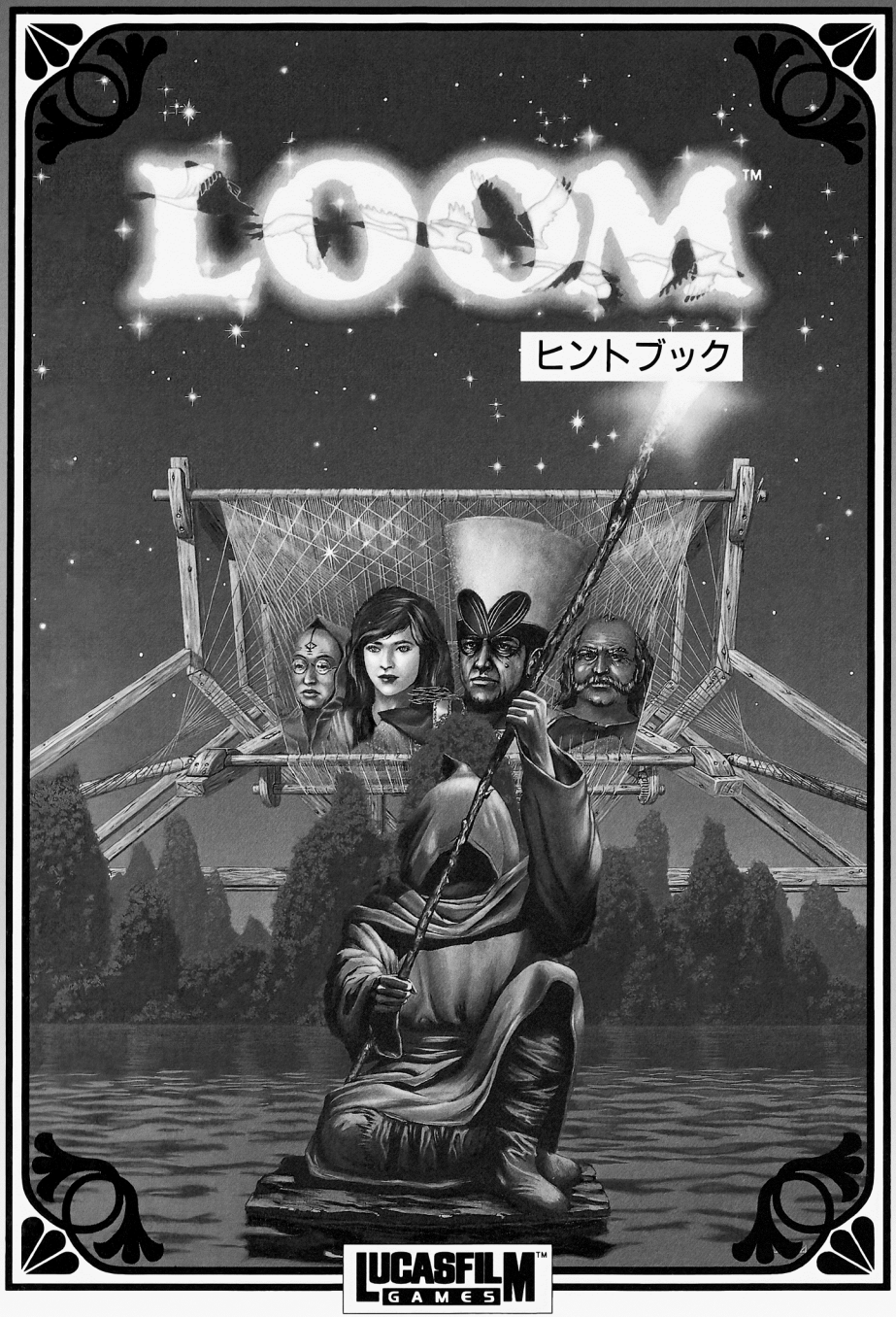

LOOM™
ヒントブック
LUCASFILM™
GAMES

Hint Book by Judith Lucero Turchin
Additional Contributions by Kirk Roulston, Andrea Siegel,
David Fox, Terry Bratcher, Carla Green and Liz Nagy
Maps by Harrison Fong and Kirk Roulston
Testing by Meredith Cahill and Carla Green
Designed by Mark Shepard
Print Production Management by Lyza Swearingen Latham
Proofreading by Andrea Siegel
Relentless Torment of Andrea, Carla, Judith, Liz and Meredith
by Kirk Roulston and Terry Bratcher

Thanks to Carolyn Knutson, Greg Hammond and Brian Moriarty

Special thanks to George Lucas

Loom, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of LucasArts Entertainment Company. ™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Lucasfilm Games, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912.

目　　次

この本を使う前に ……3
ヒント ……5
ルーム島の地図……26
まじない習得レベル……26
本土の地図……27
聖杯の間（クリスタルの国）略図……28
まじない一覧……29
鍾乳洞（竜の棲む山　地下）構造図……29
LOOM（シナリオ） ……30
運命の子ボビン・スレッドベアの回想録……44
ゲームを終えたら……59

この本を使う前に

竜巻で足止めを食った時。今にも竜の餌食になりそうな時。羊飼いからもらったお礼金を何に使おうか迷っている時。そんな時、このヒントブックを開けば、問題は即解決！（ただ、最後の問題は解けないね。羊飼いから礼金をもらってるヒマはないんだ。）

＜ルーム島で＞、＜クリスタルの国で＞というように、ヒントは場面別に書かれているから、必要なヒントを見つけ出すのは簡単。
それに、このヒントブックにはちょっとした工夫がしてあって、ヒントの部分は付録の赤いセロファンを使わないと見えないようになってるんだ。だから、必要なヒントだけを選んで読めるというわけ。不要なヒントばかり読んだり、知りたくないヒントまで読んで、謎を解く楽しみがそがれたり、なんてこともない。次に何が起こるのかわかってしまったら、スリルがないだろう？　コツとしては、必要なヒントがありそうな箇所を見つけたら、まず、そこにあげられている質問全部にざっと目を通して、それからセロファンを使って、ズバリ君の聞きたい質問か、関係のありそうな質問の下に並んだ答えをひとつずつ読んで行く。ひとつ目の答えで謎が解ければ、それに越したことはない。ゲームに戻ってさっそく実践だ。最初の答えを読んだだけではこれといった手掛かりがつかめない場合は、他の答えも読んでみよう。

ゲーム全般に関わるまじないについてのヒントは、“ヒント”の項の最後に“まじないについて”としてまとめて書かれている。又、このゲームの世界の地理的感覚をつかめるよう、ルーム島と本土の地図ものせておいた。クリスタルの国の聖杯の間の略図と、竜の山の地下にある鍾乳洞の構造を示した図もきっと役に立つだろう。それに、ゲームの中で使うことのできるまじないの、習得方法のリストまである。
完全にお手上げという状態に陥ったら、ボビン自身による回想録を読んでみるのも一案だ。そこには、冒険のはじまりからおわりまでのボビンの足どりが書かれているから、問題解決の手掛かりが見つかるかも。それと、一番最後に、“ゲームを終えたら”というページがある。ゲームを最後までやり終わったら、今度はこのページに書かれている指示に従ってボビンを動かしてごらん。１回目では出てこなかった面白いシーンがいっぱい出てくるぞ。

最後に、ゲームを楽しむための忠告を。
付録のオーディオドラマと、まじないの本からもたくさんのヒントが得られるはず。ヒントブックに頼るのは、にっちもさっちも行かなくなった時だけにしよう。どんなに失敗しても、ボビンが死ぬことはないのだから、出来る限り自分で考えて色んなことを試してみること。要はゲームをエンジョイすることだよ！

ヒント

ルーム島（織物師ギルドの島）

＜崖の上、小径で＞

Q１：落ちた葉を拾いたいのだけれど…。

Ａ１：拾おうとしても無駄。ハラリと落ちるのを見ていればいい。

Ａ２：ルーム島にあるものを、残らず拾ってみる必要はない。
もちろん、ゲーム展開を左右するものや、まじないを覚える上で欠かせないものが沢山あるけれど、見て楽しいだけのものもある。

Q２：空は何を意味しているの？

Ａ１：最初は見ているだけ。

Ａ２：少し経験を積んだらまじないをかけてみよう。

Ａ３：長老たちはわざわざ使者をよこしたのだから、すぐに聖域に出向いた方がいいぞ。

Q３：長老たちの所へ行き、ヘッチェルと話したあとなら、空にまじないをかけられる？

Ａ１：墓地へ行こう。墓石から何か手掛かりが得られるぞ。

Ａ２：“空が開かれる日”と書いてあるはずだ。ヘッチェルから習ったまじないを思い出さないかな。

Ａ３：崖の上で、空に“開ける”まじないをかけてみよう。そうするとカットシーンが出てくる。カットシーンがすんだら、船着き場へ下りて行こう。

Q４：小径で空を見上げているところなんだけど…。

Ａ１：もう少し近づいてかけないと、まじないは効かない。

Ａ２：“崖の上に登った方が眺めがいい”。

Ａ３：崖の上へ行けば、少し空に近くなる。朝、目を覚ました場所へ戻ってみよう。

＜聖域（左側）で＞

Q５：タペストリーにも何かヒントが隠されているの？

Ａ１：見てみよう。タペストリーには、世界を待ち受ける運命に関する何かが描かれているのだ。

Q６：この木切れは何？

Ａ１：それは長老アトロポスの糸巻棒だ。糸巻棒がないとまじないはかけられない。

Q７：ルームが重要な役割を演じることぐらい想像できるけど、どんな時に重要なのか知りたいなあ。

Ａ１：ボビン以外の人がまじないをかけると、その音がルームに響くはずだ。

Ａ２：長老アトロポスの落とした糸巻棒を拾い上げ、ルームを見てみよう。

“超越させる”というまじないを響かせているだろう。このまじないの４音は、君のまじないの本に、もうちゃんと書き込まれているはず。でも使うのはずっと後になってから。

Q８：この卵は一体どういう意味？

Ａ１：その中にヘッチェルがいるんだ！　外へ出たがっているようだぞ。

Ａ２：卵にカーソルをあわせてクリックすると、“開ける”まじないが聞こえるはず。

Ａ３：卵に“開ける”まじないをかけて、ヘッチェルを助けてあげよう。

Q９：まじないをかけても、ルームに反響しないよ。

Ａ１：みんなボビンのことを何て呼んでる？

Ａ２：“ルームから生まれた子”だね。

Ａ３：つまりルームがメロディーを奏でるのと、ボビンがまじないをかけるのは同じことだから、ボビンがかけたまじないはルームに反響しないんだ。

＜真っ暗なテントで（真ん中）＞

Q10：真っ暗じゃ何も見えないよ！

Ａ１：暗闇に“暗闇で物を見る”のまじないをかけるんだ。

Ａ２：“そんなまじない知らない”って？　島の反対側にある森へ行ってごらん。

Q11：ここで覚えたまじないは、どんな時に使うの？

Ａ１：何かにそのまじないをかけて、結果を見てみよう。

Ａ２：わらと金貨があるね。

Ａ３：それは“わらを金貨に変える”まじないなんだ。

Q12：金貨を少しポケットに入れて行きたいんだけど。

Ａ１：何を買うつもりだい？

A２：それより、まじないの４音をしっかり書き留めるんだ。まじないを正しく覚えておけば、いつでも好きなだけ出せるんだよ。

＜ヘッチェルのテントで（右側）＞

Q13：テーブルの上にまじないの本があるけど、これ使えるの？

A１：ゲームとセットになっている“まじないの本”と同じものだよ。

A２：君だけにあげて、ボビンにあげないなんて不公平だからね。君は自分のまじないの本を使うこと。

Q14：いけないっ！　フラスコをひっくり返しちゃった!!　片付けなきゃ。

A１：これでまたひとつまじないを覚えたね。

A２：何のまじないかわかるまで、何度でもフラスコを見てみよう。

A３：でも、十分経験を積まないと、まだそのまじないは使えないんだ。

A４：これから起こる事の数々に比べたら、フラスコのひとつやふたつどうってことない。それより、まじないをメモするのを忘れないようにね。

A５：そのフラスコには、飲めば不老不死になる貴重な飲み物が入っていたんだけれど、気にしないで。このゲームには必要ないから…。

Q15：ところで、フラスコは何のまじないを教えてくれたの？

A１：倒れた時、フラスコの中身はどうなった？

A２：フラスコは割れなかっただろう？　ということは、“破壊する”とかいう類ではなさそうだ。

A３：中身がこぼれただろう？

A４：そう、それは、“カラにする”というまじないなんだ。

Q16：染料が入った鍋から聞こえたまじないは？

A１：そのまじないは今すぐにでも使えるぞ。試してみたら？

A２：羊毛か、布の山にでもかけてごらん。

A３：それは、“染める”まじないなんだよ。

Q17：うへ〜。グリーンは大嫌いなんだよ。何とかならない？

A１：そんなに嫌なら、“緑色をぬく”まじないを使うといい。

A２：方法？　まずは自分で考えるんだ。どうしてもわからなかったら、ヒントの最後の“まじないについて”のページを開けて、“まじないの本に書かれていないまじないを使い

たいんだけど”という質問の答えを読んでごらん。

＜森で＞

Q18：どこでまじないを教えてもらえるの？

A１：木の穴をよく見てごらん。ふくろうがいるだろう？　ふくろうたちが、ひとつずつ、まじないの音を教えてくれるよ。

Q19：ふくろうは３羽しかいなかったから、まじないの音がひとつ足りないよ。

A１：もう１羽のふくろうは、今は穴の中にはいないんだ。

A２：その１羽が戻ってこないと、４つ目の音は覚えられない。

A３：そのふくろうは、墓石の上にとまっているよ。穴に戻るよう、なんとか説き伏せないとね。

Q20：やっと全部わかったけど、使いみちがわからない。

A１：ふくろうの特性を知ってるかい？　賢いことや、頭がクルリと回転することの他にも何かあるだろう。

A２：ふくろうは、夜、獲物をさがす習性がある。

A３：暗闇の中でも、物がよく見えるからだね。

A４：それは、“暗闇で物を見る”のまじないなんだ。

＜墓地で＞

Q21：ふくろうが墓石にとまってると邪魔なんだ。

A１：糸巻棒でふくろうをうってみた？

A２：そのふくろう、どうやらまだ夕飯にありついてないようだぞ。起こしてごらん。

A３：近くに、ふくろうが飛び付きそうなものがあるはず。

A４：イバラの中をよく見てごらん。

Q22：シグナは死んだんじゃなくて、追放されたんじゃなかったっけ？　なぜお墓があるの？

A１：実は、ヘッチェルがボビンに真実を話していないだけなんだよ。

A２：墓に刻まれた文を読んでみた方がいい。どうやったらルーム島を脱出できるのか、手掛かりをつかめる。

A３：“空が開かれる日”って刻まれているね。

A４：崖の上に戻って、空に“開ける”まじないをかければいいんだ。

Q23：わざわざ崖の上へ行かなくても、ここからでも空は見えるよ。

A１：ダメダメ。もっと空に近づかなきゃ。

A２：“崖の上からの方が、見晴らしがいい”。

A３：崖の上の方が、ちょっとは空に近いしね。だから、ボビンが今朝いた崖の上へもう一度行ってごらん。

＜船着き場で＞

Q24：このカモメたちには何か意味があるの？

A１：カモメたちはお腹を空かしてる。

A２：カモメたちが、“開ける”というまじないを教えてくれるよ。

A３：近くに大きな貝があるだろう。

A４：貝を開けてあげると、カモメたちが喜ぶよ。

A５：ちゃんと開けられれば、島を出るときカモメたちが君について来るはず。

Q25：で、貝は？

A１：“開ける”まじないをかけてごらん。

A２：カモメが中の肉を食べたら、今度は貝がらを閉じてごらん。

A３：“閉じる”がわからなければ、“まじないについて”のＱ２を参照すること。

A４：貝はいい練習材料だから、この際よく練習しておこう。

Q26：まだ何か、ルーム島で済ませなきゃならないことはある？

A１：ヘッチェルと話をしたかい？

A２：ヘッチェルは、「島を出なさい」と言っていただろう？

A３：泳いで渡るのもひとつの手だけど、船で行った方が安全だね。

A４：織物師ギルドの人は決して島を出たりしないから、船なんてありはしない。島の外の人が時々船でやっては来るけどね。待ってて乗せていってもらう？　いつになるか分からないぞ。

A５：待つのが嫌なら、自分で船を作っちゃいなよ。実は、シグナの墓石にヒントがあったんだよ。

A６：今朝いた場所、つまり崖の上へ戻って、空に“開ける”をかけるってこと。

Q27：こんなの船とは言えないよ〜。

A１：似たようなもんだよ。

A２：「背に腹は…」ってやつだ。

Ａ３：木切れにまたがるんだ。言うことをきいて。

＜海上で＞

Q28：浜は見えてるんだけど、竜巻があって、どうしても前へ進めない。たすけてよ。

Ａ１：竜巻をよく見てごらん。竜巻が新しいまじないを教えてくれるよ。

Ａ２：竜巻って、グルグルにねじれているよね。

Ａ３：そう、“ねじる”まじないだよ。

Q29：“ねじる”まじないは覚えたけど、これで何ができるっていうの？

Ａ１：ねじれているものを、真っ直ぐにするのはそんなに難しいかなぁ。

Ａ２：でも、“真っ直ぐにする”っていうまじないはないんだ。少し頭を働かせて。

Ａ３：“真っ直ぐにすること”は、“ねじること”の正反対だね。

Ａ４：ということは、“ねじる”をさかさまにかければいいんだ。

Q30：まじないをかけてみたけど、どうもうまく行かないんだ。

Ａ１：少し練習をさぼったんじゃないかい？

Ａ２：ルーム島へ戻って、練習をしっかりしなかったまじないを確実に覚えてくること。

Ａ３：本当に困った時だけ、Ａ４を読むように。

Ａ４：“染める”と“わらを金貨に変える”をきちんと覚えないと、Ｆ音が使えない。まず、ヘッチェルのテントで“染める”を覚えて、それから真っ暗なテントで“わらを金貨に変える”を覚えよう。

羊飼いの森で

＜森で＞

Q１：どうすれば羊飼いから逃げられるの？

Ａ１：その人たちは、「俺達は強いんだぞー」と自信満々なんだ。何かすごいまじないを見せて、驚かせなきゃダメだ。

Ａ２：そんなスゴイまじない、まだ知らないだろう？

Ａ３：ところで、羊飼いたちが発したまじないを忘れずに書き留めて。

Ａ４：本土をもう少し探検してから戦いを挑んでも遅くはないさ。

Ａ５：まずは街へ行ってみよう。

Q２：羊飼いたちが教えてくれたのは何のまじない？

Ａ１：彼らに出くわした時、どうなったか覚えているかい？

Ａ２：彼らの姿は、ほとんど見えなかっただろ。

Ａ３：どの羊飼いでもいいから、まじないをかけてごらん。

Ａ４：それは、“見えなくする”まじないなんだ。

Q３：街へ行ってきたよ。さあ、羊飼いたちをどうやったらやり過ごせるのか教えて。

Ａ１：水晶玉を見てきたかな？

Ａ２：もし見てなかったら、今すぐ見に行くんだ。

Ａ３：羊飼いたちにどんなまじないをかければいいのか、水晶玉に映るんだよ。

Ａ４：“怖がらせる”っていうまじないだ。

Ａ５：羊飼いにそのまじないをかければいいんだ。

クリスタルの国
（ガラス職人ギルドの都市）

＜左側の建物で＞

Ｑ１：迷路みたいだよ。

Ａ１：その建物はガラスでできているから、壁の向こう側だって見えるんだよ。

Ａ２：順番に進んで行こう。
右側の大きな階段をのぼったら、次は左手にある階段をのぼる。そうすると、ブリッジの上に出るから、そのブリッジを渡って右側の部屋へ入る。

Ａ３：迷ったら、Ｐ．28の順路を見よう。

Ｑ２：クリスタルの杯は何かの役に立つの？

Ａ１：杯を満たしてごらん。

Ａ２：そして、空の状態にもどしてごらん。

Ａ３：これで、“満たす”まじないと“カラにする”まじないは完璧だね。

＜塔で＞

Ｑ３：職人たちに邪魔されずに、水晶玉へたどりつく方法はないの？

Ａ１：彼らに見つからないように忍び込まなくてはならない。

Ａ２：本土に到着して、すぐに森へ入っていっただろう？　その時、羊飼いたちから何かまじないを習わなかったかい？　もし習っていなかったら、今すぐ森へ引き返すこと。まじないを習ってきてからＡ３とＡ４を読むように。

Ａ３：塔の外から、上の方で働いている職人たちが見えるだろう？

Ａ４：塔に入る前に、職人たちに“見えなくなる”まじないをかけておけば、きっとうまくいくはず。

Ｑ４：水晶玉が教えてくれたまじないは何？

Ａ１：森で出くわした羊飼いたちも映っただろう？

Ａ２：羊飼いたちは、びっくりして逃げて行くところだね。

Ａ３：水晶玉が教えてくれたのは、“怖がらせる”まじないなんだ。これで羊飼いたちをやっつけられるね。

Q５：水晶玉に、２番目に映ったものは何を意味するのかなぁ。

Ａ１：もう少し後に起こることのようだね。

Ａ２：火事があるのかなぁ。

Ａ３：洞窟の中らしい。

Ａ４：火事に出くわすかもしれないことを覚えておこう。何のことだったのか後できっとはっきりするよ。

Q６：それじゃあ、最後に映ったのは？

Ａ１：また、あの白鳥が映っているね。

Ａ２：前と同じまじないをかけているようだぞ。

Ａ３：つまり、“超越させる”というまじないだね。

＜塔の上で＞

Q７：大がまに響いていたまじないは？

Ａ１：職人たちは、大がまを研いでいるんだ。

Ａ２：大がまの刃を見てごらん。すごくよく切れそうだろ。

Ａ３：そのまじないは、“尖らせる”まじないなんだよ。

羊飼いギルドの牧場

＜柵の近くで＞

Ｑ１：うっかり羊たちを驚かせちゃったんだけど、その時２つまじないを覚えたんだ。でも、これ一体何のまじない？

Ａ１：羊たちが柵を飛び越えた時、居眠りしていた羊飼いに、何か変化が起こらなかったかい？

Ａ２：羊飼いが、羊たちを元の場所へ戻した時はどうだった？

Ａ３：最初のまじないは、“眠らせる”まじないをさかさまにしたものだったんだ。

Ａ４：要するに、最初のまじないは“起こす”まじないで、２番目のまじないは“眠らせる”まじないだったわけ。

＜小屋で＞

Ｑ２：フリースが聞かせてくれた歌は？

Ａ１：その歌は“治療の歌”というそうだ。

Ａ２：それが“治療する”というまじないなんだよ。

＜牧場で＞

Ｑ３：羊たちに何かした方がいいの？

Ａ１：羊たちは、雪のように白いね。

Ａ２：深緑の牧場にいると、すごく目立つだろう？

Ａ３：竜は羊の肉が大好きだけど、ウールは羊からとれるってことも忘れちゃいけない。

Ａ４：ウールに使えるまじないは何だったっけ？

Ａ５：“染める”まじないだね。それを羊たちにかけてごらん。

＜空中で＞

Ｑ４：何かの間違いじゃなかったの？　大変なことになっちゃったよ～。

Ａ１：いや、計画通りさ。

竜の棲む山

＜竜の巣で＞

Q１：そういつまでもおしゃべりな竜の相手はしていられないよ。どうやって逃げよう…？

Ａ１：その竜は火が苦手なんだ。

Ａ２：わらか何か、燃えやすいものがあればいいんだけどなぁ。

Ａ３：竜の下にある金貨に、“わらを金貨に変える”まじないの逆をかければいいわけ。

Q２：マッチ貸してよ。

Ａ１：“火は大嫌いだけれど、火を吐けないこともない”って竜が言ってたね。

Ａ２：でも、都合よくわらに火をつけてくれるとは思えないなぁ。

Ａ３：眠らせてみたらどうだろう。

Ａ４：竜に“眠らせる”まじないをかけるんだよ。

＜鍾乳洞で＞

Q３：真っ暗で何も見えないよ！

Ａ１：暗闇に、“暗闇で物を見る”のまじないをかけてごらん。

Q４：この鍾乳洞、迷路になってる。迷路から出られたためしがないんだ。

Ａ１：入り口付近は、道はそんなに沢山には分かれていないし、引き返して別の道へ進むこともできるんだ。

Ａ２：右手に少し進んで階段を下りるとトンネルがある。そのトンネルをくぐったら反対側に出るから、もう少し右へ歩き続けよう。下り階段に出たらそれを下りて、橋を渡る。２番目のトンネルをくぐると、鍾乳洞の左側に出るから更に左側へ進もう。すると…コロコロコロ。崖を滑りおちたら、まずは服をはたいてから、石の柱を回って、トンネルへと入る。トンネルを出ると、出口へとつながる岩棚に出るはず。

Ａ３：Ｐ．29に地図があるよ。

Q５：水溜まりをのぞいた時に覚えたまじないは何？

Ａ１：水溜まりに何が見えたかい？

Ａ２：自分の姿が映っただろう？　それは“映し出す”というまじないなんだよ。

Q６：水溜まりの所で他にすることはある？

Ａ１：水を全部抜いてごらん。

Q７：水を抜いたら、また水晶玉が見つかったよ。今度は何の予言かなぁ。

Ａ１：火山が映っているね。

Ａ２：それぐらい言わなくてもわかるか。

Ａ３：それは、ずっと先に起こる事なんだ。

Ａ４：このゲームには出てこないぐらいにずっとずっと先のことかもしれない。

Q８：２番目に映ったのは？

Ａ１：また、あの白鳥だ。

Ａ２：何かを必死に伝えようとしているらしい。まじないみたいだぞ。

Ａ３：そのまじないには、すごく重大な意味があるようだ。

Q９：３番目は？

Ａ１：近いうちに彼と出会うことになるだろう。

Ａ２：不気味な笑みを浮かべてるね。

Q10：階段がくずれ落ちてる。どうやって山を下りればいいの？

Ａ１：道をつなげないことには、前へ進めないね。

Ａ２：峰に巻きついている階段を使えないかなぁ。

Ａ３：真っ直ぐにすれば届くかもよ。

Ａ４：階段に、“ねじる”をさかさまにかけてみたら？

鍛冶場で
（鍛冶職人ギルドの都市）

＜墓地で＞

Ｑ１：居眠りしてる、この子は誰？

Ａ１：起こしてきいてみたら？

Ａ２：“眠らせる”まじないは知っているだろう？

Ａ３：その子に、“眠らせる”まじないをさかさまにかければいいんだ。

＜はね橋で＞

Ｑ２：門番に追い出されちゃったよ。

Ａ１：鍛冶職人ギルドの人でないと、鍛冶場へ通じる橋を渡れないんだ。

Ａ２：それ以外の人間は、門番につまみ出されてしまう。

Ａ３：墓地で寝てた子は、鍛冶職人ギルドの子だぞ。彼に変装しては？

Ａ４：鍾乳洞の水溜まりを見てきた？　そうじゃないと、変装は無理だよ。

Ａ５：“映し出す”というまじないを覚えてきたんだったら、墓地へ引き返して例の少年にそのまじないをかけ、それから門番に再度アタックしてみるといい。

＜玄関ホールで＞

Ｑ３：どっちへ進めばいいの？

Ａ１：ごちゃごちゃしているけれど、とにかく右の方へ行ってみよう。

＜炉のある部屋で＞

Ｑ４：ストークに見つからずにすむ方法はある？

Ａ１：ストークに、“見えなくする”まじないをかける手がある。

Ａ２：でも、まじないをかける前にストークに見つかっちゃうはずだ。

Ａ３：こうなったら、堂々と彼の前に進み出るしかない。どうにかなると思うけど…。

＜独房で＞

Ｑ５：ストークの奴、糸巻棒を取り上げたうえ、僕を牢屋に閉じ込めちゃった。ピンチだよ。

Ａ１：糸巻棒がないとお手上げだね。ところで、疲れているんじゃないの？

Ａ２：悪いことは言わない。わらの上に横になって、少しお休み。

A３：こうしている間も、ヘッチェルがどこかで見守っているはずだ。
とにかく今は、休息が必要だよ。

Q６：さあ、糸巻棒を取り返したぞ。わらに、例のまじないをかけてみようか。

A１：いい考えだね。金貨を出してやれば、仕事場の道具類を新調できるし、ストークも大喜びさ。

Q７：扉にはまだ鍵がかかってるよ。

A１：“開ける”まじないがあるだろう？

＜剣を打つ部屋で＞

Q８：この人たち、何か良からぬことを企んでいるみたいだよ。止められないかなぁ。

A１：職人の打ってるのは、大事な剣らしいぞ。

A２：もうすぐ出来上がってしまう…。

A３：職人の仕事の邪魔をして、時間を稼ごう。

A４：剣に、“鈍くする”まじないをかけるんだ。つまり、“尖らせる”まじないをさかさまにかけるってこと。

A５：“尖らせる”まじないがわからなければ、“ねじる”まじないでも構わないよ。

Q９：剣を打つ音がうるさくて、まじないが効かないんだ。

A１：彼らの話に耳を傾けてごらん。

A２：エッジワイズは、話をする時、仕事の手を休めていないかい？

A３：彼が、ハンマーを打つ手を休めているうちに、まじないをかけるんだ。

マンディブルの大聖堂
（宗教秘密会議本部）

＜檻の中で＞

Q１：まじないを使って檻を出たら、マンディブルの思う壺だよね。でも、他に手立てはある？

Ａ１：ないね。まじないを使わないと、檻から出られないよ。

Ａ２：君にまじないを使わせるために、マンディブルは君を檻に入れたんだから。

Ａ３：でも、彼は自分で思ってるほど頭は良くない。

Ａ４：さあ、檻に“開ける”まじないをかけて。

Q２：檻からは脱出したけど、コブがうるさくつきまとうんだ。

Ａ１：その部屋に水晶玉があるのを知っていた？

Ａ２：今まで見た水晶玉は、ずいぶん君の助けになったよね。

Ａ３：その水晶玉にも、何か面白いものが映ると思うよ。

Ａ４：のぞいてごらん。

Q３：コブには気の毒なことをしたよ。ところで、水晶玉に、見覚えのあるものが映ったけど。

Ａ１：その通り。前に見たことのあるものだね。

Q４：２番目に映ったのは？

Ａ１：未来を予言していることはわかるね？

Ａ２：この物語に出て来る鳥は、遅かれ早かれこうなる運命だったんだ。

Ａ３：でも、そこに映っているものが、ヘッチェルの未来でないことを祈るしかない。

Ａ４：運命を変えることはできないのは知っているけれど…。

Q５：最後に映ったのは一体何なの？

Ａ１：白くないから、白鳥の羽ではなさそうだ。

Ａ２：ひょっとしたら、ヘッチェルの羽…？

Ａ３：でも、羽１枚って、どういうことなんだろう…？

Ａ４：そんな…まさか。

Q６：檻の中の怪獣は大丈夫？

Ａ１：おなかを空かしているみたいだ。

Ａ２：君なんか、ペロリと平らげられちゃうぞ。

Ａ３：檻の中でよかったね。

Q７：糸巻棒はどこ？

Ａ１：マンディブルが持っていったよ。

Ａ２：今すぐテラスへ行って、糸巻棒を取り戻すんだ。

Q８：糸巻棒は手元に戻ったよ。でも、怪獣の姿が見えないけど…。

Ａ１：いやな予感がするなぁ。

Ａ２：マンディブルめ、ありとあらゆる物に“開ける”まじないをかけたらしい。100キロぐらい先までね。

Ａ３：ということは、怪獣が入っていた檻も開いたことになる。

Ａ４：怪獣は、近くにいるはずだ！

<テラスで>

Q９：どうすれば、マンディブルは糸巻棒を返してくれるの？

Ａ１：マンディブルに頼んでみた？

Ａ２：まず頼んでみること。そうすれば、取り返す方法がわかるよ。

Q10：死神は、何のまじないを使ったの？

Ａ１：それは、世にも恐ろしいまじないだ。

Ａ２：まじないをかけたと同時に、マンディブルの首が飛んだね。

Ａ３：つまり、“破壊する”というまじないなんだ。

Q11：その“世にも恐ろしい”まじないも覚えておきたいんだけど。

Ａ１：焦っちゃダメ。

Ａ２：もう少し経験を積まないと、君にはそのまじないは使えないよ。

Ａ３：そのうちに使えるようになるからご安心を。

Q12：さて、お次は？

Ａ１：怪獣のいどころが気になるねえ。

Ａ２：もう一度檻を調べてみよう。

Ａ３：いないか。テラスにいるんじゃないか？

Ａ４：おっと。

Ｑ13：テラスから突き落とされちゃったよ。もう戻れないの？

Ａ１：でも、テラスの上では、あの怪獣が君を食べようと待ち構えているんだぞ。

Ａ２：こっちには、人食い怪獣なんていないじゃないか。（少なくとも今の所はね。）

Ａ３：マンディブルの城にもう用はない。前進あるのみ！

パターンの内側と外側

＜鍛冶場の墓地で＞

Q１：ラスティの言う死者たちって、相当手強い奴らみたいだ。なんとかしてやっつけられないかなぁ。

Ａ１：そいつらに追いつくことが先決だ。

Ａ２：他の穴へと入って行けば、何か手掛かりがつかめるかもしれない。

Ａ３：さあ、急いで。

Q２：でも、ラスティをあのままにして、ここを離れるなんてできないよ。

Ａ１：フリースが教えてくれた“治療する”というまじないをかけてみたら？

Ａ２：大丈夫。今では君も、ちゃんとそのまじないを使えるはず。

Ａ３：ラスティの死体に、“治療する”まじないをかけるんだ。

＜羊飼いの牧場で＞

Q３：死んでしまった羊飼いたち、それに、今にも死にそうな羊飼いたち…　彼らを助けたいんだ。

Ａ１：冒険をするうちに、君もずいぶんとまじないの腕を上げてきたね。

Ａ２：牧場を通った時、フリースから“治療する”まじないを習っただろう？

Ａ３：羊飼いたちを助けることができるのは、そのまじないだよ。

＜クリスタルの国で＞

Q４：グッドモールド親方を見捨てることなんてできないよ！

Ａ１：でも、親方は助けて欲しくないと言っているんだ。

Ａ２：それが、彼らガラス職人ギルドの下した決断なんだよ。

＜不思議の湖で＞

Q５：なぜ足止めを食ってるの？

Ａ１：パターンにあいた穴を全部ふさぐよう、シグナが教えてくれたじゃないか。

Ａ２：ひとつ残らず穴をふさがないと、シグナは、湖より先へ行くことを断じて許さないだろう。

Ａ３：穴を全部ふさぐんだ。

ルーム島（織物師ギルドの島）

＜墓地で＞

Q１：こんなに荒れ果てて、一体何があったんだ？

Ａ１：とにかく、聖域へ急げ！

＜聖域で＞

Q２：ヘッチェルが、必死で僕に何か伝えようとしてる。でも声が出ないんだ。

Ａ１：ヘッチェルにまじないをかける前に、死神は何て言った？

Ａ２：“黙れ！”と叫んだじゃないか。

Ａ３：ヘッチェルは、“静かにさせる”まじないをかけられたんだよ。

Q３：どうすれば、ヘッチェルの声を元通りにできるの？

Ａ１：死神が使ったまじないを、さかさまにかけるんだ。

Ａ２：ルームに、まじないの音が反響しているぞ。

Ａ３：ルームを見て、“静かにさせる”まじないを書き留めよう。そして、そのまじないをヘッチェルにかけてあげよう。（さかさまにね。）

Q４：かわいそうに、ヘッチェルは死神に料理されちゃったよ。

Ａ１：ヘッチェルを元通りにするには、死神のかけたまじないを、さかさまにかければいい。

Ａ２：そのまじないの音は、やっぱりルームにきくこと。

Ａ３：さあ、ルームに響いている音を確認してまじないをメモしたら、すぐにそのまじないをヘッチェルにかけよう。（もちろん、さかさまにするんだよ。）

Ａ４：それは、“形を変える”というまじないなんだ。

Q５：ヘッチェルは一体どこへ行ってしまったのさ。死神が最後にかけたのは何のまじないなの？

Ａ１：“目を閉じて、耳を澄ましていなさい”と言って、ヘッチェルは姿を消した。

Ａ２：ヘッチェルは、自分で君に“破壊する”というまじないを教える時間はないと判断した。

Ａ３：そして恐らく、死神に“破壊する”まじないを使わせる為に、彼女自身の命を犠牲にしたんだ。

Ａ４：死神が最後にかけたのは“破壊する”まじないだ。

Q６：ヘッチェルを救うことはできないの？

Ａ１：もうどうすることもできない。死神が彼女の命を奪ったんだ。

Ａ２：彼女の死を無駄にしてはいけない。

Ａ３：ルームを破壊するんだ。さもないと、宇宙は死神のものとなってしまう。

Q７：でも、“破壊する”まじないが分からないよ。

Ａ１：今まで通り、ルームに教えてもらうんだ。

Ａ２：死神がヘッチェルに“破壊する”まじないをかけてからというもの、ルームはずっと、そのまじないを響かせているはずだよ。

Q８：僕も、シグナや織物師ギルドの人々がいる所へ行きたい。

Ａ１：それには、君も白鳥にならなくてはならない。

Ａ２：白鳥になるまじないをかけられるのは、もはや君だけだ。

Ａ３：シグナの所へ行って、自分に“超越させる”というまじないをかけるんだ。

まじないについて

Q１：まじないの本には書いてあるのに、見つけられないまじないがあったよ。

Ａ１：まじないの本に出ているまじないを、全て覚えられるというわけではないんだよ。

Ａ２：織物師ギルドの人々は日常的に使っているにせよ、このゲームには出てこないというわけだ。

Q２：まじないの本に書かれていないことをしたいんだけど、自分でまじないを作ることはできる？。

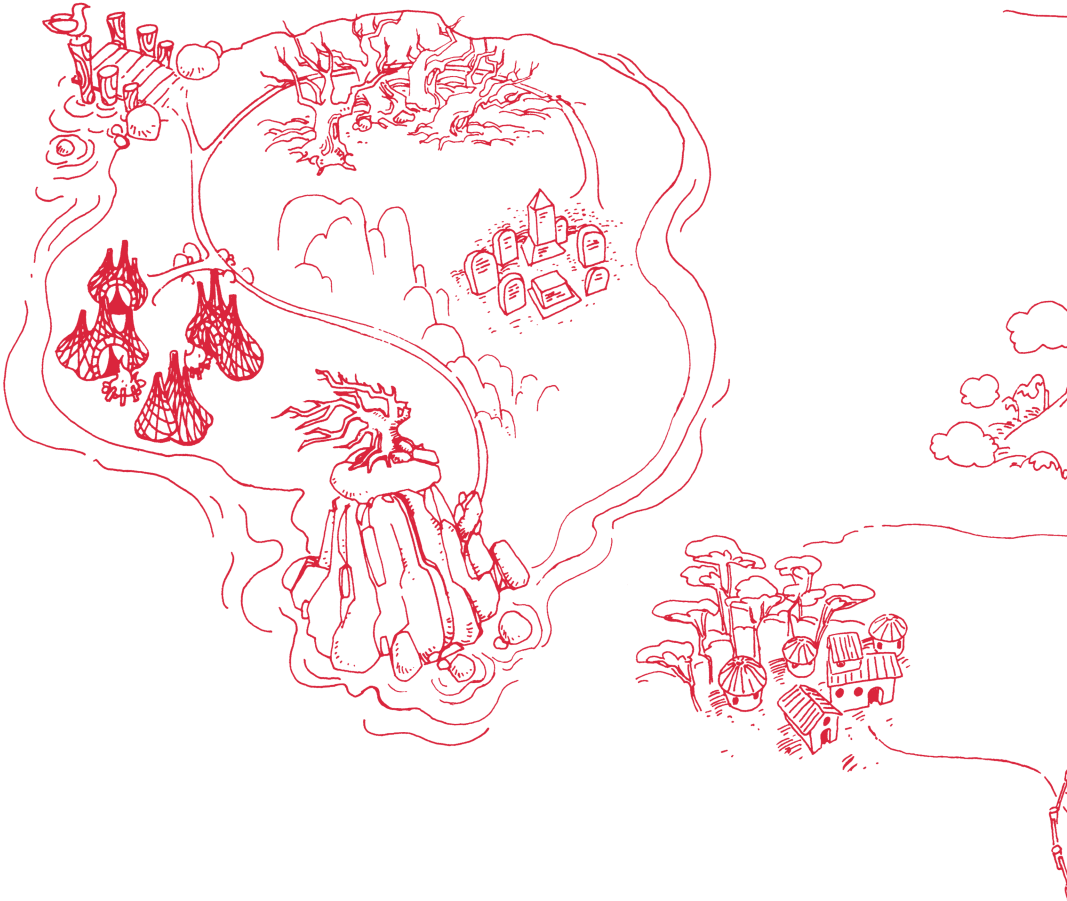
Ａ１：新しいまじないを作り出すことはできない。でも、まじないの本には出ていなくても、さかさまにかけることによって違う結果を引き起こすことならできるよ。

Ａ２：その証拠に、前から読んでも後ろから読んでも同じまじないなんて、あまりないだろう？

Ａ３：例えば、“開ける”というまじないはＥＣＥＤという４音だから、後ろから読むとＤＥＣＥとなる。つまり、まるで違うまじないができるね。

Ａ４：原則として、まじないの本に出ているまじないをさかさまにかけると、さかさまの結果がもたらされる。しかし、さかさまにかけることができないまじないもある。前から読んでも後ろから読んでもまったく同じまじないには、さかさまなんてあり得ないよね。それに、どんな状況でもまじないをさかさまに使えるかというと、そうではないんだ。例えば、卵に“開ける”まじないをかけてヘッチェルを外に出した後で、“開ける”をさかさまにかけて、ヘッチェルをもう一度卵の中へ入れようとしても。それは出来ない。

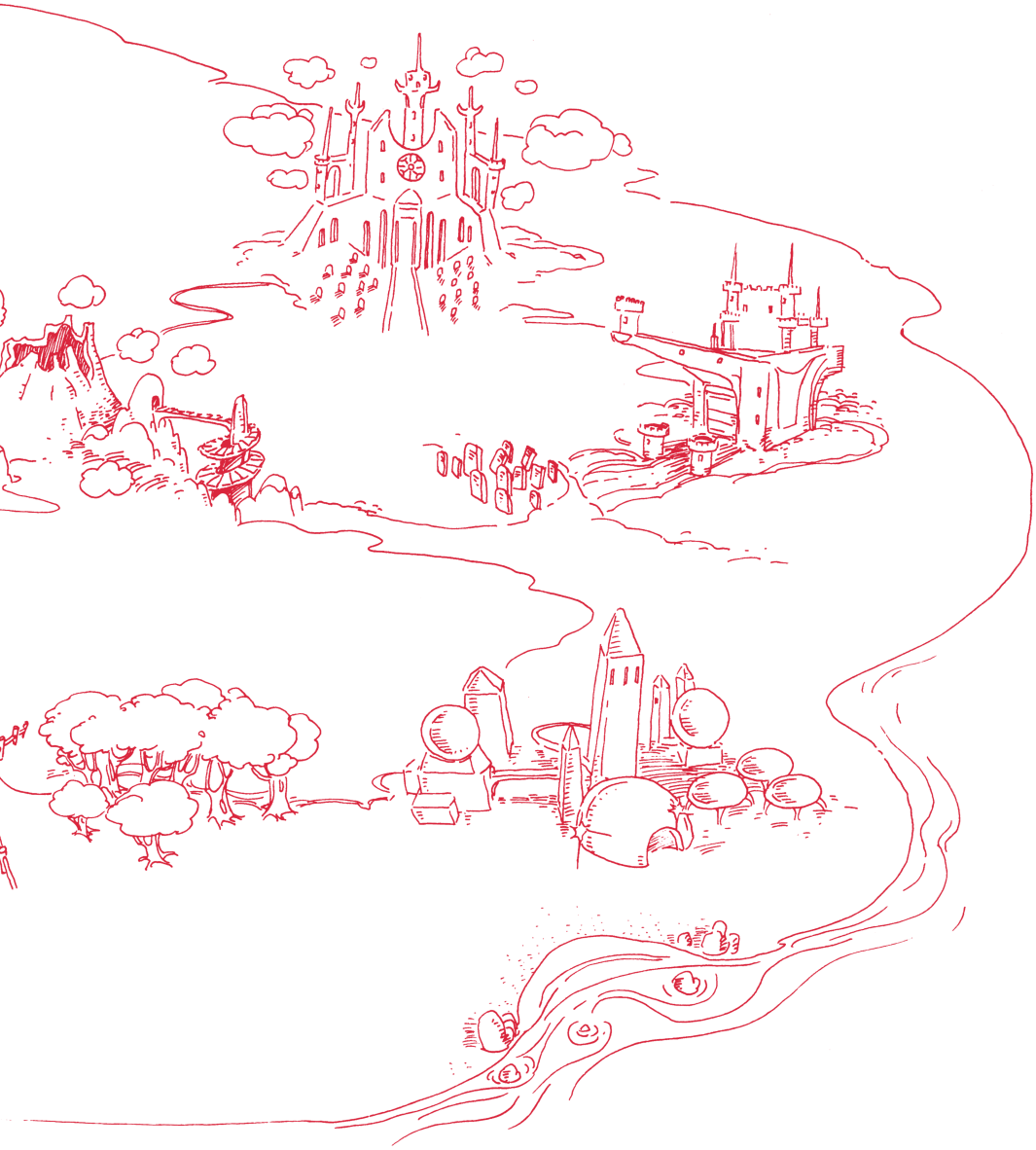
ルーム島の地図



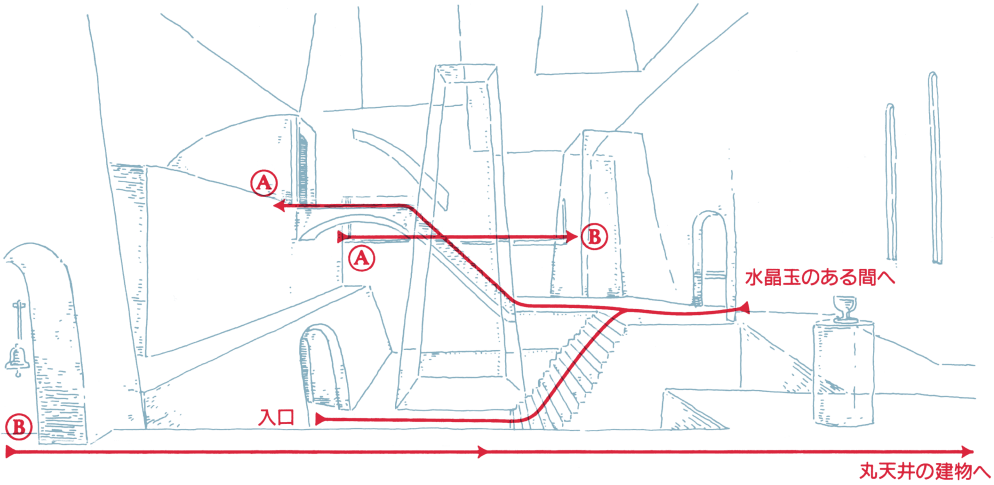
<まじない習得レベル>

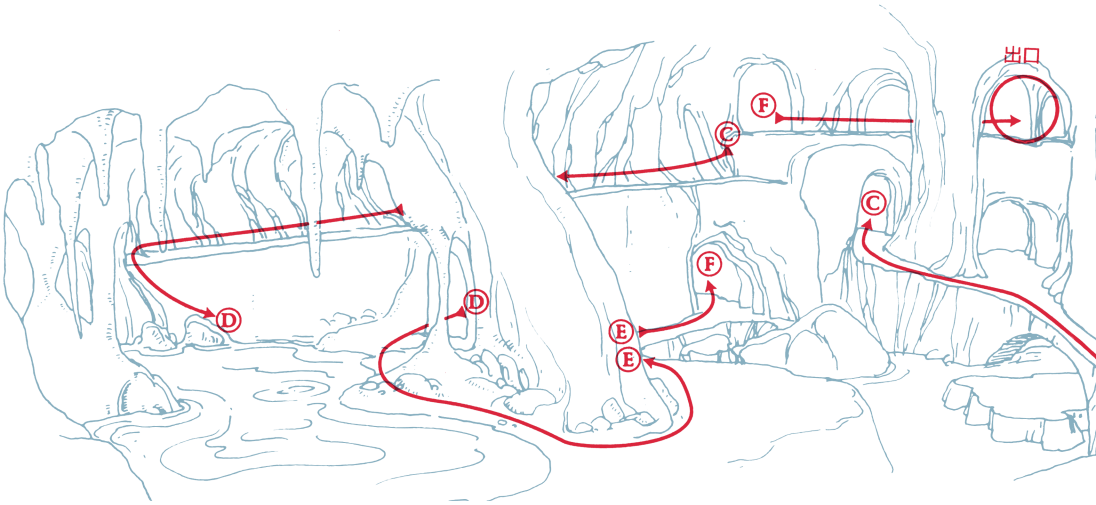
音　符	習得方法
F	“開ける”“染める”“わらを金貨に変える” この３つのまじないを覚えて実践してみよう。
G	本土の浜辺にたどり着ければ大丈夫。
A	竜の“金貨をわらに変え”てみよう。
B	パターンの穴をすべてふさごう。
C	ルームを破壊しよう。

本土の地図



聖杯の間（クリスタルの国）略図

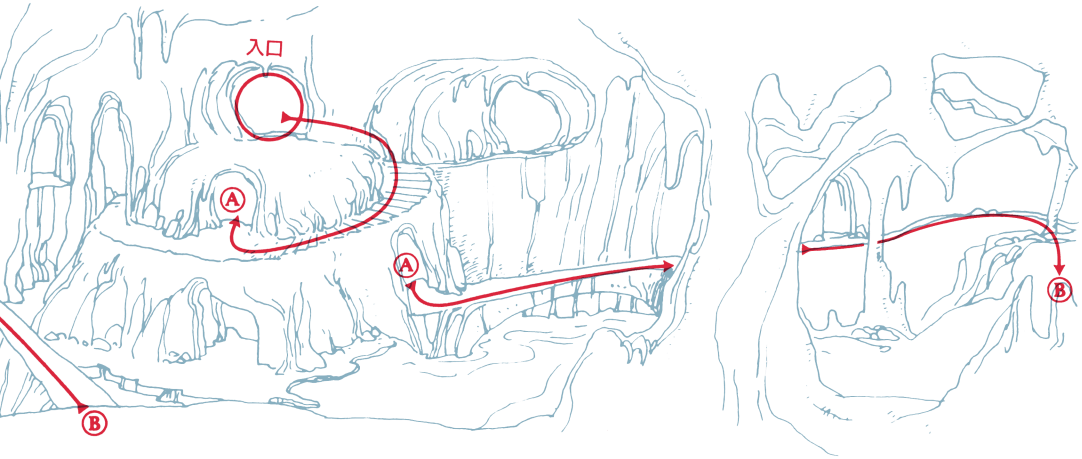




まじない一覧

呼　称	ヒント
超越させる	3つの玉のうちのどれか
開ける	ルームの聖域の卵
暗闇で物を見る	森のふくろう
わらを金貨に変える	真っ暗なテントの中の糸車
染める	染め物場の染料の入った鍋
カラにする	染め物場のフラスコ
ねじる	海上の竜巻
見えなくする	本土の羊飼い
尖らせる	クリスタルの国の大がま
怖がらせる	クリスタルの国の水晶玉
眠らせる	牧場のフェンスのそばにいる羊
治療する	羊飼いの小屋にいるフリースという女性
映し出す	竜の棲む山の下にある鍾乳洞の水溜まり
静かにさせる	死神が訪れた後のルーム
形を変える	死神が訪れた後のルーム
破壊する	死神が訪れた後のルーム

鍾乳洞（竜の棲む山の地下）構造図



LOOM

A Fantasy by Brian Moriarty

キャスト

シグナ＜誇り高い女性・ボビンの生みの親＞
ヘッチェル
　＜心優しい老女・ボビンの育ての親＞
長老クロートス
　＜人当たりのいい中年女性・語り＞
長老ラケシス
　＜高慢な教師といった感じの女性＞
長老アトロポス
　＜厳格だが情けもある年かさの長老＞
ボビン＜幼年時代・純真な５・６才の男の子＞
ボビン　＜少年時代・17才＞

クロートス

語り

たそがれの空を竜たちが支配し、無数の星が光輝いていたあの「第二の闇」の時代が過ぎ、はるか長い年月がたった時、人類は再び世界を支配しようと考えはじめました。

その目的達成のために人々は勤勉さという素晴らしい武器で懸命に働きました。その営みが進歩するにつれ、この世界の不思議がひとつ、またひとつと明らかになっていき、人々は傲慢にも自分たちの行く手を阻むものは何もないと確信するようになりました。

こうした日々にあって生産競争は激しく、熟練した働き手が重宝がられたのです。そして人々は、職種ごとに「ギルド」と呼ばれる組合を作り、団結して自分たちの利益や技術の秘密を守ろうとしました。このようにしてできたギルドは、人数が増えるにつれ、力を増していきました。ことに鍛冶屋のギルドや聖職者のギルドなどは、広大な領地を擁し、それを守るための兵たちを持つほどでした。

「大ギルド時代」の始まりです。このような大ギルドは都市国家を形づくり、代々受け継いできた自分たちの仕事に、誇りとおそれをもって取り組みました。そして幾世代かの後には、世界の交易を手中に収めるまでになったのです。

中にはそんな野心を持たないギルドもありました。例えば織物師ギルドの人々は、ただひたすら仕事に専念したいと思っていたのです。彼らは国のまつりごとに係わることを望まず、税の取立てや戦争などは他の人々に任せていました。

そのために織物師のギルドは、羊飼いやガラス職人のギルドのように、成長はしませんでした。仕事はその子供にだけ伝えるという厳しい掟があったのです。また他のギルドの者との結婚は認められず、あえてすれば追放されました。

他のギルドの者たちは、そんな閉鎖的な織

物師のギルドを嫌っていました。しかし、織物師の優れた技は、親から子へ、子から孫へと受け継がれ、磨きに磨かれていきました。偉大な織物師が精根こめた織物の、この世のものとも思えぬ美しさには、世界中の人々が目を見はるまでになったのです。そして織物師のギルドの紋章が付けられた織物には、高価な値段がつくようになりました。お蔭で織物師はこの時期にかなりの富を築き、密かに蓄え続けたのです。

他のギルドと同じように織物師のギルドは、仕事上の道具や用語に基づいた彼ら独自の哲学を創りあげていきました。彼らはルーム、すなわち機織り機に真理を見、そして自分たちが織りなす布地の上に不思議な力を持ったパターン、つまり模様を織り込む方法を見出したのです。

やがて彼らの織物は美しさより、それが持つ不思議な力で知られるようになりました。病気を治したり、厄ばらいの力を持った布など様々でした。

やがて、織物師たちの技が単なる布という次元を超越するようになりました。糸と染料を用いて布を織る代わりに、光と音をあやつるだけで布が持つ不思議な力を発揮できるようになったのです。

他のギルドの者たちは、これを恐怖のまなざしをもって眺め、彼らを魔法使い呼ばわりしました。そして織物師ギルドの人々は迫害され、縛り首になる者もいたのです。

そうした迫害から布の秘密を守るために、織物師たちはその蓄えを費やして、大陸の沖はるかに浮かぶ、岩ばかりの小島を買い取り、そこに移り住みました。彼らは機織り機から糸巻棒まで必要な物をすべて島に移し、布織りの技を更に完成させるために、俗世間との関わりを断ち切ったのです。

その後大陸では戦乱と疫病が起こり、様々なギルドが滅びたり立ち上がったりしてギルドの勢力図が目まぐるしく入れ代わり、織物師のギルドの存在など忘れられていきました。

もともと、霧に包まれたこの神秘の島には荒くれた船乗りたちでさえ近づきたがらなかったので、よほどのことがなければ訪れる者とてなかったのです。

古代の地図によれば、その島の名は「ルーム」と記されています。

シーン1

控えの間。床を掃いている女性。ドアが開き、風が吹き込む。

シグナ　（入ってきて）ヘッチェル。

ヘッチェル　まあこれはシグナさま。
なぜそんなご無理を。お身体に障ったらどうなさいます？
急なご用でも？

シグナ　（断固とした調子で）
長老の方たちにお目通りしたいのです。

ヘッチェル　ご覧なさいませ、お顔が真っ青。
それに手が震えてるじゃありませんか。
お掛けなさいませ。
こんな所までお独りで来るなんて無茶ですよ。
わたくしがまだ乳母を務めているならば、こんな無茶は絶対にさせませんのに。
で、今なんとおっしゃいました？
お目通りとか・・・

シグナ　お話ししたいことがあるのです。
長老がたに。
今すぐに。

ヘッチェル　長老の方々に？
まあ、そうでしたか。
で、どんなお話を？

シグナ　とても大切な事なのです。
（乳母への親しさで）お願いよ、ヘッチェル！

ヘッチェル　お目通りをねえ。
まあこれは大変だ。
（中へ通じる大きな扉を開けながら）
では、
ここでお待ちを。
なんとかお願いして参りますからね。

（広々とした聖堂へ。石の床にヘッチェルの足音が響く。奥へ進むにつれ、古い機織り機のリズミカルな音が聞こえてくる。ルームの聖域に向かう。）

ヘッチェル　（口の中でブツブツと）
あの身体であんな無理をして長老様たちにどんなお話をなさろうってんだろうかねえ。

アトロポス　わしはお前を呼んだ覚えはないが、ヘッチェル。
一体なにごとだ？

ヘッチェル　ああどうかお許しくださいませ、アトロポス様。
実はシグナ様がどうしてもお目通りしたいとあちらでお待ちなのでございます。

ラケシス　今すぐに？間もなく日も暮れようというのに？

ヘッチェル　シグナ様はまだお身体の具合が悪いのに、たった一人でおいでになりましたので。

（足音が聞こえ、シグナがかけ込んでくる。）

シグナ　恐れながら申し上げます。

ヘッチェル　シグナ様!

シグナ　（近づいて）お聞きください、長老がた。
もうこれ以上黙ってはいられません。

ラケシス　なんていう不作法な!

アトロポス　これはレディ・シグナ。
赤子が死産であったとのこと、気の毒であった。

シグナ　わたくしの事など、どうでもよろしいのです。
それよりギルドの者たちのことをご心配ください。

アトロポス　今のところ、我々のギルドには何ひとつ心配事などないと聞いておるが。

シグナ　それではこの先、一体何人の赤ちゃんが死ねばご心配いただけるのでございましょう。

ヘッチェル　（息を呑む）

ラケシス　シグナ。いやしくも長老に向かってそなたは何という言い方をするのです!

シグナ　いけませんか!では何とぞお教えくださいませ、ラケシス様。
この怒りをどう言えばお分かり頂けるのです?

クロートス　何を怒っているのです、そなたらしくもない。
もっと静かにお話をなさい、シグナ。
最初からきちんと順序だてて。

シグナ　クロートス様。わたくし達にはもう未来はありません。
それというのもこのギルドの厳しい掟に、長い間縛られてきたためです。
生まれてくる子はみんな死産。
辛ろうじて生き残った子も五体満足ではありません。
島に住む者の数は減る一方で今やわずかに20人足らず。
物を知らない時代に書かれた掟のせいで血族結婚が続いたためです。

ラケシス　しかしながらその掟があったればこそ、織物師の才能はここまで花開いたのではないか。

シグナ　しかし、跡継ぎがいなくなっては、せっかく花開いた才能も何も生み出しはいたしません。

アトロポス　今も昔も我々の目標はただ一つだ、シグナ。
それは我等のパターンを全うすることなのだ。

シグナ　では私達はパターンに支配されているとおっしゃるのですか。
タペストリーのパターン、あの模様はそもそも我々が編み出したものです。
そしてそれを生む力は機織り機、ルームにあるのです。

ラケシス　なるほど。
そなたはその力を求めているのか。

クロートス　そなたは、その力をどうして欲しいと言うのです？

シグナ　お願いです。
ルームの力を用いてパターンを変え、わたくし達をこの苦しみから解き放つと同時に、ギルドの将来をになう丈夫な子を産ませてください。
パターンを変えることなど、容易なはずです。それは多分誰にでも出来ることです。
ただその勇気がないだけなのです。

ラケシス　そなた、これはギルドを代表しての申し出なのか？
それともそなた自身のためなのか？

シグナ　（ためらって）
それは……両方です。

アトロポス　シグナ
あの偉大なルームには、確かにお前が望むような力が潜んでいるはずだ。
そしてまた我々の祖先がその力を自由に操っていたのも事実だ。
それは多分、祖先がパターンを我々より良く理解していたからかもしれぬ。
あるいはまたパターンの秘密が今よりは遙かに単純だったのかもしれんのだ。単純な時代らしくな。
だがそれはどうでも良い。
ただ我々は、今みだりにパターンを変えるべきではないのだ。
なぜならば、その微妙さ不思議さは我々の理解をはるかに越えているからだ。
いま我々に出来ることは、パターンの中に定められた運命をば喜んで受け入れる事だ。

ラケシス　そなたは奇跡を起こせと言ってるも同じ。
でも我々は神ではない。
ルームの意志を皆に伝えるだけなのだ。

シグナ　意志を伝える？
あなたがたはただルームの世話をしているだけじゃありませんか!

わたくし達の祖先が命を賭けて守ってきたこの遺産が消滅するのを手をこまねいて見ているのですか？
あなたがたのなさり方は先祖の献身を無視するも同じことです。
あなたがたはそれで良いのかもしれません。
でもそれを私達にまで押しつけるのは間違いです!

ラケシス　（息を呑む）

アトロポス　いい加減にせぬか!

アトロポス　赤子を死産して悲しみに暮れていると、そう思えばこそ、これまで我慢しておったが。
先祖代々伝わってきたルームそのものの前にありながら、かくの如き冒瀆の言葉の数々は実に許しがたい!
即刻おのれのテントに舞い戻り、この話し合いはなされなかったものと思うがいい。
もしこの部屋の外で再びかような話を耳にした時は、我々長老の意志に逆らった者がどんな罰を受けるか、そなたは思い知ることになるぞ!
なんなら、どんな罰を受けることになるか、詳しく話してやってもよいが。

シグナ　いいえ。
分かっています、アトロポス様。

アトロポス　それでは下がるがいい。
（少し優しい調子で）二度と長老を裁いてはならぬ。
よいか。
我々を裁けるのはただ一つ。
あのパターンだけなのだ。

シーン 2

夜。コオロギとフクロウの鳴き声が緊張を高め、何か起こることを予感させる。
枯れ葉がおおう庭を用心深く行く足音。鍵の音。かんぬきが開く鈍い音がし、ほとんど使われていない扉がきしむ。
部屋の中。ルームの音が響く。

シグナ　（独白）誰もおらぬ。
誰にも聞かれず、誰にも知られずにすむ。

シグナ　（部屋を横切って）
この・・・
ルームこそ・・・
我等の力・・・。
長老はルームの力を恐れているがわたくしはなにも怖くはない。

シグナ　（ルームの前に座る）なんて色鮮やかなパターンなのかしら。
模様が踊っている。

まるで虹のようだわ。
ああ・・・
（ローブの下から何か取り出す）
一本の・・・
グレーの・・・
糸が。
グレーはどんな色とでも混じり合い分からなくなる。
誰もこのグレーの糸には気付くまい。
布を織るには・・・
そう、こうするんだわ。
まず、糸を杼に結びつけて・・・

シグナ　（ルームを動かし始める）
あとはハーネスが織り込んで行く。
杼を打ち・・・
筬（おさ）を打ち・・・
踏んで、休む。
杼を打ち…筬を打ち…踏んで…休む。
押して…
戻して…
緯糸（横糸）を渡していく。
これならヘッチェルに…
習った通りだわ。

（織り込まれたまじないのメロディが響き始める）

休んで…杼を打ち…筬を打ち…
踏んで…休む。
中へ…下へ…通して…戻す。
杼を打ち…筬を打ち…踏んで…休む。
杼を打ち…筬を打ち…踏んで…休む。
杼を打ち…筬を打ち…

（不思議なメロディがクライマックスに達すると、急に扉がバタン!と開く。）

アトロポス　（聖域に飛び込んでくる）
レディ・シグナ、そこで何をしておる!?

（赤ん坊の産声が響きわたる。駆けてくる足音。）

ラケシス　やはり遅かった。
クロートス　なぜにこうも不運なのか。
アトロポス　そんな真似をしおって、そなたは事の重大さが真実分かっておるのだろうな。
シグナ　私達を裁けるのはパターンだけ。そうおっしゃいましたわね。
ラケシス　そなた、こんな事をして無事に済むと思っているのか!?
シグナ　お好きになさいませ!
でもこの赤ん坊は生きております。
わたくしは満足です。
クロートス　それでは、その子をヘッチェルの手にお渡しなさい。
シグナ　（赤ん坊をヘッチェルに渡しながら）
可愛がってあげてね。

わたくしを可愛がってくれたように。

ヘッチェル　（動転して）私にできる事といったら、それだけでございます。

ああ…よしよし…

シグナ　さあお裁きを。

クロートス　（吐息）

アトロポス　レディー・シグナよ。

そなたは織物師ギルドに対し、重大なる反逆罪を犯した。

そなたは聖なるルームを冒瀆したばかりか、おのれの欲望を満たさんがために我々長老に対し、真向から逆らった上に、幾世代にもわたって手から手へと受け継がれてきたパターンをあえて危険にさらしたその罪は、実に許しがたい。

（長老がまじないを紡ぐと、不気味な音が聖域中を包む）

よってそなたを有罪とし、これより以後、織物師ギルドから永久に追放するものとする。

従ってこの子に会うことはもちろんのこと、二度とこの島にその足を踏み入れることも許されぬ。

今日ただいまより死を迎えるその日まで、そなたはただ独り孤独のうちに、空をさまよい続けなければならぬ運命となるのだ。

そなたの悲しみに暮れた嘆きの叫びは、おのれが背負った宿命に挑まんとする不心得者に対して、よい見せしめとなるであろう。

（不気味な音が頂点に達すると、その音を力強い羽ばたきが取って変わる。白鳥の鳴き声が部屋中に響く。皆、恐怖と驚きに息を呑む。）

ヘッチェル　まあ白鳥に!

ヘッチェル　姿を変えてまで、まだお美しい…

（泣く）

（誇り高い白鳥は、最後に一声高く鳴いて飛び立つ。大きなステンドグラスが粉々に砕け、翼は夜の闇に消えていく。）

語り　その夜、織物師の村では、大白鳥が海の向こうに消えていくのを見た者はほとんどありませんでした。

しかしシグナがギルドの掟を破り、長老たちの怒りを買ったという噂は、まもなく島中に広がって行きました。

人々はみな、この赤ん坊を一目見ようと集まってきました。

その子が人からではなく、ルームから生まれたからでした。
誰がそのような事を予想したでしょうか…。
その赤ん坊は当時の成人とされた17歳の年まで織物師ギルドとかかわることは許されませんでした。
そしてその後は長老たちが話し合いで決めることになりました。
かつてシグナの乳母だったヘッチェルが、ルームから生まれたこの子を我が子として引き取り、「ボビン」と名付けて育てたのです。

シーン 3

夜。村はずれの家の寝室。

ヘッチェル　（揺り起こしながら）
ボビン
ボビーン
さあもう起きるのよ。

幼ボビン　ウウーン
お母さん？

ヘッチェル　ええそう、お母さんよ。
さあ早く起きて。

幼ボビン　ウウーン
外はまだ真っ暗だよ。

ヘッチェル　ええそうよ、真っ暗よ。
でもいいから早く起きて服を着て。

幼ボビン　どうしてなの？（あくび）
まだ眠いよー。

ヘッチェル　お前にどうしても見せておきたいものがあるのよ。
さ、急いでちょうだい。
日が昇らないうちにね。

シーン 4

海が見下ろせる吹きさらしの崖。

幼ボビン　（息）
寒いね、ここ。

ヘッチェル　だからキルトを持っておいでって言ったでしょう。
ほら、
お母さんのショールをかけようね。

幼ボビン　なんにも見えないよ。

ヘッチェル　辛抱するの。もうすぐだから。
お前が生まれてから毎年やって来てるんだもの。

幼ボビン　何がくるの？

ヘッチェル　ええそれはね…見て、あそこよ。
木と木の間…

（フクロウの鳴き声）

ヘッチェル　あら、違ったわ。
ただのフクロウね。

幼ボビン　ここからだと、村がちっちゃく見えるね。

あれは何という星？

ヘッチェル　あの明るいの？
あの星は「明けの明星」と言って、お日さまの位置によっては昼間でも見えることがあるのよ。
（息を呑む）
ボビン
あそこを見て。
波の上を低く飛んでるだろ、どう見えないかい？

幼ボビン　ただのカモメじゃないか。

ヘッチェル　もう一度よく見てごらん。

（寂しげな白鳥の鳴き声が波の上に響く。）

幼ボビン　（驚いて息を呑む）ああ…

ヘッチェル　あれは白鳥っていうのよ、ボビン。
雪のように真っ白だろう？
（ボビンには聞こえないように）
誕生日おめでとう。
かわいそうなボビン。

幼ボビン　こっちに飛んで来る。
ほら、頭の上を飛んでく。

（白鳥の鳴き声と大きな羽ばたきの音）

幼ボビン　とってもきれいな鳥だね。

ヘッチェル　ほんとにね。
相変わらず、美しいわ。

幼ボビン　どうしてあんなに悲しそうに鳴くの？

ヘッチェル　ひとりぼっちだからよ。
誇り高くてひとりぼっち。

幼ボビン　あの鳥、もう飛んでっちゃうよ。
どこに飛んでくのかなあ？

ヘッチェル　多分パターンのずうっと向こう側だと思うわ。

幼ボビン　僕たちも行けるとこ？

ヘッチェル　そっちに行っちゃ危ないわよ。
お前には行けないところよ。
パターンの枠の中で生まれた者はね。
織り込まれた模様と同じでどこへも行けないのよ。
だから白鳥の後を追いたくてもついて行くことはできない。

幼ボビン　（眠そうに）お日さまの光がまぶしいよ。

ヘッチェル　またあくびをしてるのね。
（笑い）
さあ、帰ってもう一眠りしましょ。

語り　その後ボビン・スレッドベアはすくすくと育ち、すらりと背の高い若者になりました。
パッチリした青い目の奥には茶目っ気と知性の輝きが見えていました。
でもボビンは学校へは行きませんでした。
ギルドの長老が許さなかったからです。

他の子供たちは、ボビンのことをウスノロとバカにして、石を投げるなど、それはひどい仕打ちをしたものでした。
友達のいないボビンはいつも一人で過ごしていました。
浜辺へ行っては、たきぎを拾ったり、この島の岡の上や森の中を歩き回る毎日でした。
そしていつの間にか島の隅々まで、知りつくしていました。
年老いたヘッチェルは、ボビンを実の子のように育てました。
そして孤独にさいなまれるボビンを見かね、長老に許しを乞いましたが聞き入れられませんでした。
長老たちは成長したボビンを恐れていたのです。
当然といえば当然でした。
思いがけないボビンの誕生が、パターンに混乱をもたらし始めていたからです。
ルームにかかった織物に黙示録の模様が現れ、年々それが広がっていくのを見て、長老たちは不安をつのらせました。
ボビンを生んだグレーの糸は、織物師のギルドをもはや避けられない運命へと導いて行っていたのです。
パターンは崩れ始めました。
しかし誰ひとりとしてそれを止めるすべを知りませんでした。
長老たちは、ボビンには決してその出生の秘密を明かそうとはしませんでした。
それば(ママ)かりか、ボビンが運命を全うすることのないよう祈っていました。
長老たちはボビンが島を離れず、まじないを覚えさえしなければ大丈夫だと考えたのです。
そしてボビンに対する教育がすでに始まっているとは、誰も思いもしなかったのです。

シーン 5

家の中。火が近くで心地良さそうにパチパチと音をたてる。

ボビン　今夜だけは勘弁してよ、お母さん。

ヘッチェル　今晩は特に大事なの。さあ、早くそのカーテンを閉めて、火のそばにお座り。

さてと、ボビン。
おまじないを唱えるにはいくつの音が要るの？

ボビン　（機械的に）　4つ。

ヘッチェル　音の名前は？

ボビン　杼打ち。

ヘッチェル　はい一つ。

ボビン　筬打ち。

ヘッチェル　はい二つ。

ボビン　踏んで、そして休む。

ヘッチェル　その通り。
じゃあ、こないだ教えたメロディーを聞かせてちょうだい。
さあ早く歌って。

（ボビン、いやそうに4つの音を歌う。あまりうまくない。）

ヘッチェル　（舌打ちして）
ダメダメ。
さあよく聞いて。

（美しく安定したハミング）

これさえ覚えられれば学校に行ったも同じことなんだよ。

ボビン　（吐息）
機織りなんか一生覚えられないよ。

ヘッチェル　何を言うの。
何事でもみんなが始めから上手に出来るわけはないでしょ。
何年も練習しなきゃダメなの。
ギルドの長老がただって何年やってると思う？
わたしと同じくらいだもの。けして短い年月じゃあないのよ。

ボビン　でも、何から始めるのさ？

ヘッチェル　まず手始めはこれからよ。

（グラス・ハーモニカのような美しい響き）

ヘッチェル　これが何だか分かる、ボビン？

ボビン　（ワクワクして）何それ？

ヘッチェル　これは、糸巻棒っていうものなの。
昔の人はこれを使って亜麻を紡ぎ、いろんな力を持つ布を織ったそうだけど、今はこれで光とメロディーを操り、その力を出すことが出来るんだよ。

ボビン　やってみてよ。

ヘッチェル　それではこの糸巻棒を持ってちょうだい。
あ、こういう風によ。
怖がってちゃダメよ。
さあ、わたしが教えたまじないのメロディーを歌って。
まず、最初の音からね。

（ボビン、最初の音を出す。平板で不安定な音。）

ヘッチェル　（さえぎって）
低すぎる。
さあもう一度出してみて。

今度は、のどの奥を開いて少しずつ音を上げていくの。
こういう具合に。
（やってみせる）
難しかないだろ？

ボビン　うん、と思うけど。

（ボビン、最初の音をゆっくりとハミングし、次第に高さをあげていく。Cに近くなると、糸巻棒が共鳴して震え出し、ボビンの声と糸巻棒の響きがハーモニーを奏でる。ボビン、驚いて急にハミングをやめるが、糸巻棒はしばらく音を出し続ける。）

ボビン　（喜んで）糸巻棒が輝いてるよ!

ヘッチェル　それはお前が正しい音を出したからよ。
さあそのまま続けて他の音も。

（ボビンが2番目と3番目の音を出すと、糸巻棒からも同じように音が響く。）

ヘッチェル　もう覚えられたじゃないの。

ボビン　4つの音を出したらどうなるの？

ヘッチェル　どうなるか試してみようかね。
その前にカゴに蓋をしておこうか。
（近くにあるカゴに蓋をする）
それでは注意してお聞き。
もう一度さっきの4つの音を歌ってごらん。
ただし糸巻棒が光るのを見てから次の音を出すんだよ。
いいね？
そして最後の音を出したらすぐにこの糸巻棒の先をそこにある編み物かごの中の毛糸に向けてやるんだよ。

ボビン　でも、いま蓋を閉めちゃったじゃない。

ヘッチェル　その通りよ。
あの4つの音は「開ける」のまじないなんだからね。
つまり指一本触れることなしにあのカゴの蓋を開けることが出来るんだよ。
さあやってごらん。

ボビン　のどを傷めないかな？

ヘッチェル　少しくすぐったいだけ。
いいこと？
カゴの中の毛糸の玉に気持ちを集中してぶつけてやるんだよ。
さあ、おやり。

（ボビン、4つの音をもう一度ハミングし始める。糸巻棒、共鳴する。ハーモニーはより大きく、複雑に響く。）

ヘッチェル　気持ちを集中して。
その調子で…
音をぶつける。
違う、窓に向かってじゃないよ!

（窓ガラスが砕け散る。破片が床に飛び、響いていたメロディーが消える。遠くで犬が吠

え出す。）

ボビン　こりゃすごいや。

ヘッチェル　しーっ!
早く明かりを消して、
（ボビン、明かりを消す）
しばらく静かにしてるのよ。
（犬、吠えるのをやめる）

ヘッチェル　たぶん誰にも、聞かれなかったとは思うけど。

ボビン　（糸巻棒をふり回しながら）
他にはどんなおまじないがあるの?

ヘッチェル　糸巻棒をおよこし。
今夜のお稽古はもうこれでおしまいにするからね。
さあもう寝なさい。
明日は大事な日だから、二人とも朝早くに、起きなきゃならないよ。

ボビン　今年は僕ひとりで行かせてくれないか。

ヘッチェル　お前ひとりで?お前もそろそろ一人前だわねえ。
いいよ、独りでお行き。
たまには母さんものんびりと朝寝坊をすることにするから。

語り　ボビンが目覚めた時、外はまだ真っ暗でした。
年老いたヘッチェルを起こさないように、そっとベッドから下りると、ボビンは暖かいグレーのローブをまとい、夜明け前のまだ肌寒い家の外に出て行きました。
崖の上へと続く道は険しく、暗闇の中ではとても危険でした。
高い崖の下の、岩に打ちつける波の音だけがあたりの静けさを破っていました。
空にはまだ星が輝いていました。
ボビンが崖の上にたどり着いたのは日の出の30分も前でした。ボビンは枝の曲がりくねった大きな木の下に座り、幹によりかかって、あの美しい白鳥の17回目の訪れを待つことにしました。
ところが、１分も経たぬうちにボビンは眠り込んでしまったのです。

運命の子ボビン・スレッドベアの回想録

ここで歴史をきちんと整理し、いかにして第三の闇が訪れたのか、私なりにお話ししておきたい。

この物語は、炉端や酒場で人から人へと語り継がれ、子供たちにも教えられているほどだが、年月が経つにつれて、次第にその中身は、真実とかけ離れたものになっていった。その物語の中で“豪快で筋骨隆々にして無敵”と言われるヒーローには、私ですら、孤独な少年であったボビン・スレッドベアの姿を見ることはできない。「私ですら」？　そう、これを書いている私こそ、そのボビンなのだ。

しかし、あの冒険の物語も今ではすっかり昔話になってしまった。なにしろ、私がまだ少年だった頃の話なのだから。そのうえ、この物語はこれまで実に様々な人々によって紹介されてきたが、ここで主人公本人の口からドラマチックに、より真実に近い話を再現しようと思い、筆をとった。私が17歳の誕生日を迎えた日の朝、崖の上で目覚めたあの朝の話から始めよう。

その朝、私は白鳥との年に一度の再会を逃し、すっかり気を落としてしまってはいたが、その日の長老たちの呼び出しの方がもっと気にかかっていた。長老たちといえば、私がこの世に生をうけてからというもの、私の存在にすら気づいていないかのようだった。私としては、その方が気楽でいいというぐらいにしか考えていなかったが、考えてみれば私は生まれてからずっと、ギルドの中では特殊な存在だった。村の人々と交わることが許されなかったのだ。だが逆に、長老たちの監視の目を向けられることもなかった。少なくとも私はそうだと思っていた。前夜、眠る時間をおしんでヘッチェルが辛抱強く手ほどきをしてくれたお陰で、私のなかでついにまじない使いの力が目を覚ましていた。糸巻棒を自由に操れるようになった時に、織物師なら誰でも一度は経験するであろう興奮を味わったのだ。あの体験の直後に、長老たちが私を呼び出したのは偶然だとは思えない。

夜遅く窓ガラスを割る騒ぎを起こしたのがきっかけで、長老たちが私とヘッチェルに注意を向けたのだろうか、などと考えながら、私は村へと帰って行った。私たちは長老たちの怒りに触れたかもしれない。

村の西側にある聖域への入口は、外見上、普通のテントの入口と少しも変わらない。しかし、長老との接見におびえながら入口を抜け、控えの間を過ぎたところで、私は、この天幕には特別な魔法が織り込まれているのだということに改めて気づいた。外から見るよりも中はずっと広いのだ。

外見通りのテントなら、控えの間やタペストリーの広間、一番奥のルーム（機織り機）の部屋など入る大きさではない。いつの日か、私も偉大な力を自在に操れるようになりたいものだ。その方法を習える日がくるといい。

3枚のタペストリーを見ながらうろうろし

ているうちに、聖域までたまに内緒で来た時にヘッチェルが教えてくれた知識がよみがえってきた。タペストリーには、ふたつの闇の時代と、織物師ギルドの始まり、そして第三の闇の時代の訪れが描かれていた。今思えば、3枚目の引き裂かれたタペストリーは、ヘッチェルもたじろぐような織物師ギルドの運命を予言していたのである。しかしその時は、タペストリーに織り込まれたパターンが破れてしまっていることが、ある種の避けられない運命を暗示しているなどとは気づきもしなかった。

やっとのことで覚悟を決め、私はルームの部屋へと進んだ。そこにはヘッチェルの姿があり、長老との接見の最中だった。長老たちは怒りにふるえ、しかも何かを恐れているようだった。怒りの真っ只中にある彼らの前に進み出る気になどなれなかったし、これから自分も罰を受けるのではないかと思うと足がすくんで仕方がなかったので、私はしばらく柱の陰に隠れて、中の様子をうかがうことにした。

3人の長老たちは白鳥になってしまった。

やっとのことで近寄ると、私の目はルームに釘付けになってしまった。ここへ足を踏み入れたのは、その時が初めてだったし、ルームには近づいてはいけないと言われていた。側に行くと、遠くから白鳥が唱えたまじないの音色がルームから聞こえてきた。長老アトロポスの糸巻棒に目をやると、音にあわせて光っているではないか。

長老の落とした糸巻棒をおそるおそる拾いあげて、ルームへと歩み寄った。糸巻棒を手にして、私はこの時初めて、まじないの音の感覚を体得した。そして、この音はヘッチェルが見せてくれたまじないの本の中の“超越させる”というまじないだと分かった。私はすっかり興奮してしまい、糸巻棒を高々と揚げ、何度もまじないをかけてみた。

しかし、そのまじないは私には難し過ぎて、最初の一音を発声することさえできなかった。ヘッチェルが、「とにかく練習。練習することが大切よ」と繰り返し言っていたわけが、その時初めて理解できた。

ヘッチェルと言えば、変わり果てた姿で今私の前にいるではないか。卵にされてしまうとは、なんと辛い運命だろう。よく見ると、卵自身もそう思ったようで、とにかく孵化しようとしていた。

あのまじないなら私にも使える。私は手に入れた糸巻棒を再び高々と揚げ、卵に覚えたばかりの“開ける”というまじないをかけた。

島を出る？　織物師ギルドのメンバーは、追放されない限り、一生島を出ることはない。ヘッチェルはそう話していた。自分は島を出る運命にあるのだろうか。島にはあまり楽しい思い出はなかったが、自分にとって生まれ故郷であることにかわりはない。故郷をあとにするなど考えられなかった。

それに、その時の私はまったく無力であった。白鳥に変身する（私としては、白鳥になどなりたくなかったが）力などなかったし、ましてや世界を救うなど、とんでもない話だった。島を出ることさえ容易ではない。ボートで島を訪れる者もあるにはあったが極めて稀で、ちょうど運よく浜辺に船がついて、私

を乗せて行ってくれるとも考えられない。

島を出るのならば自力で脱出するしかないだろう。あれこれ方法を考えながら、私は村へ戻った。

私たちのテントは、村の東側、つまり長老たちの住む聖域から一番遠い所にあった。テントにかわった様子はなく、染め物をたたんで片付けるよう私をせき立てるヘッチェルの声が今にもきこえてきそうだった。私たちは、それで生計を立てていたのだ。だが、ヘッチェルは私に、島を離れろと言い残して、白鳥になった長老と村人たちを追って行ってしまった。仕方なくテーブルに近づくと、うっかりフラスコを倒してしまった。中身が床にこぼれると同時に、糸巻棒がまじないの音を奏でた。

私はすぐに、今奏でられた4音を、まじないの本の“カラにする”のところに書き留めた。しかし、このまじないも、私にはまだ使いこなせない。十分に経験を積むまでは、とにかくまじないを本に正しく書きしるすことが大切だ。私はもう一度フラスコをつついて、書き留めたまじないに間違いがないかどうか確認した。

でも、一体どうやって経験を積んでいけばいいのだろう…。なんとか島を出られたとして、世界中の家の窓や編み物カゴを開けてまわれというのだろうか？　それでは、みんなに嫌がられるだけだ。今の私の力でも使えるまじないは、他にもあるはずだ！

そう思って、ヘッチェルの染料が入った鍋をのぞくと、さっそく新しいまじないが見つかった。布地の山とかごに入ったウールを、一瞬にして染め上げることに成功したのだ。しかし、自分のかけたまじないの成果に私はまゆをひそめた。

私は緑色が大嫌いだというのに、部屋中、緑色に染まってしまったからだ。たいしたことではないが、どうにかして元通りにできればいいのにと思った。

肩をすくめて、私は村の中心部へと引き返した。するとどういうわけか、あるテントに引かれ、注意深くその中へ入っていった。

ずっと前からそのテントのことは気になっていたのだ。そこへ入ることは禁じられていたが、織物師ギルドの日々の営みの場に顔を出すことも禁じられていたこの私が、特別な場所に入れてもらえないのは、当然と言えば当然だった。私だけでなく、島の子供全員、大人もほとんどの者が、このテントに入ってはならないとされていたのである。ルーム島のこのギルドにも作り出せない物がある。そういう物を売りに島を訪れる商人は、必ずと言っていいほどこのテントに立ち寄った。ついにその謎を解く時が来たのだ。

だがそう簡単にはいかなかった。島の向こうの世界では、金貨がたいへん価値をもち、長老たちはそれと引き替えに商人の持ってくる物品を手に入れているとヘッチェルは話していたが、それと何か関係があるのではないだろうか。ここに秘密が潜んでいるのは間違いないが、こんなに真っ暗では何ひとつ見えない。唯一の手段は…。

私は村を出て島の北側にある森へ行き、それから母の墓を訪ねるつもりで歩き出した。

孤独な幼年時代、私はよくこの森を探検して遊んだ。その森には、たくさんのふくろうが巣を作る茂みがあった。ふくろうは夜目がきく、とヘッチェルが言っていたので、私は“暗闇で物を見る”のまじないを、ふくろうに教えてもらえるかもしれないと考えたわけだ。しかし、フラスコや染料鍋ではなく、生き物からでもまじないが学べるのだろうか？

ところがどうだ。3羽のふくろうが、1つずつまじないの音符を教えてくれたのだ。期待どおりではないか。だが、音符が4つそろって初めてまじないが出来上がる。3つでは不完全だ。4羽目のふくろうを求めて、私は西のほうへ、墓地へと行った。

そしてとうとう4羽目のふくろうを見つけた。けれどのんびり眠っているその生き物は、糸巻棒で追い払いでもしない限り、巣に帰りそうにない。糸巻棒をそんなに乱暴に扱うべきでないことは百も承知だった。しかし、他にふくろうを起こして、帰らせる手を思いつかなかった。

イライラしながら墓地を歩いていたら、イバラにつまずいてしまった。すると、びっくりした兎がイバラの茂みから飛び出した。ふくろうは目を覚まし、不運な餌食をつかんで巣へと帰っていった。私は、母の墓石に刻まれた謎めいた墓碑銘を読んでみた。と、今まで何度読んでもさっぱり意味がわからなかった文を、初めて理解したのである。空を開く？？　私にそんなことができるだろうか？

いや、試してみよう。事態はすでに最悪だ。これ以上悪くなるとは思えない。(その時はそう思っていたのだ。) 墓碑銘に“遙かな海を渡りて”とあるということは、私は何らかの手段で島を脱出することができるということを示唆しているのではないだろうか。さっそく糸巻棒を高くかかげ、墓地の上の空に“開ける”まじないをかけた。失敗だった。

私がちゃんとした教育を受けていれば、その時、崖の上に登れば空が近くなるなどというバカげたことは考えなかっただろう。空の果てしない高さに比べれば、それぐらいの差では何も変わりはしない。墓石に刻まれた稲妻状の木とそっくりな木が崖の頂上にあることは知っていた。“暗闇で物を見る”のまじないの最後の一音をふくろうから教えてもらうと、私は崖の上へと戻った。私があそこで目覚めたのは、本当にほんの今朝のことなのだろうか？

途中でみつけた数々のヒントに込められた警告の意味を半分も理解できずにいたなら、未だに出口を求めて島をさまよっていたかもしれないと時々思う。墓碑銘には稲妻のことが書かれ、木を裂くことがどうのこうのと書かれていたが、どうしても謎が解けなかった。

だが、だんだんとわかってきた。

そして島を出る方法を思いついたが、それを試してみる前に、まずさっきのギルドの財政部であるテントへ戻り、覚えたばかりのまじないを使ってみることにした。

暗闇に“暗闇で物を見る”のまじないをかけるや否や、テントの中のものが、ランプをつけたようにはっきり見えるようになった。ヘッチェルと同様、財政部の役人も、古代の道具を使ってまじないをかけるのを好むよう

である。糸車が“わらを金貨に変える”まじないに合わせて揺れた。練習のため、私はわらの山にまじないをかけてみた。そうして、金貨をもう一山手に入れたのである。しかし、使えるまじないがまたひとつ増えたことの方が、私には嬉しかった。

大嫌いな緑色の布だらけのヘッチェルのテントへと私は戻った。

その間も、私はまじないをさかさまに掛ける方法のことばかり考えていた。島中を探索し、木や何かを吹き飛ばしたりしている間も、その考えは私の頭から離れなかった。そしてついに答えが出たのである。

試しに、籠の中のウールに“染める”のまじないを逆にしてかけてみた。成功した。ウールから緑色が消えたのである。私はそのまじないを“緑色をぬく”まじないと呼ぶことにした。テントの中をせかせかと歩き回り、緑色を片っ端から取り除いた。

西にある船着き場へ向かう途中、私は財政部のテントに立ち寄り、金貨をわらに変えた。すっかり有頂天になった私は“暗闇で物を見る”をさかさまにかけることができるのかどうか考えた。だが、第１に“ずっと暗かったけれど今は明るい”所などないし、第２に、このまじないは頭から唱えても逆から唱えても同じメロディーになることに気づいた。そう、全てのまじないを逆にすることができるというわけではないのである。

船着き場も、幼い頃から私のお気に入りの隠れ場所だった。島の外の世界との接点であるという理由から、ギルドの人々があまり船着き場に近寄らなかったからだ。島で泳ぎ方を知っている者は私だけだったと思う。私の泳ぎは自己流だったので、かなりぶざまではあったが、岸から少し離れたところまでぐらいは泳ぐことができた。

そこで、本土まで泳いでいこうなどという子供じみた考えも実際浮かんだが、沖合いはどんなに危険か予測もつかない。そのバカげた考えはすぐに捨てた。

結局、“木切れに乗って行っても、海の上ではほとんど役にたたないんじゃないか”という考えを頭から押し出し、私は海に飛び込み、木にまたがった。

もちろん私は、海の上の竜巻というのが一体どんな物で、それがいかにすさまじいものか知る由もなかった。だが、遙か彼方に見える本土へたどり着くため、竜巻の横を通過しようとして初めてそれが分かった。予定にはなかった空の旅の間も、私は運よく糸巻棒をはなさずにすんだ。

また木に乗って竜巻に近づき、よく観察してみた。あのまじないなら逆さにかけられるだろう。その数秒後、私は無事に本土の浜辺を目指して漂っていた。

（今でも時々考えるのだが、あの竜巻は、私が空に“開ける”のまじないをかけたのが原因で発生したのではないだろうか。そう考えれば、１つの苦境を抜け出したために、結果としてもっと悪い状況を招いてしまったということも、この一度だけではなかったかもしれない。）

本土の浜辺にたどり着いた頃には、自分で

も出せるまじないの音がまた少し増えていた。すぐに名人にでもなれそうな感慨であった。

さて、どっちへ進もうか。東にはきらめく街があり、北へ行けば森が広がっていた。ルーム島では村人を避け、村人に避けられて独り森を歩くのに慣れていたので、私は迷わず森を目指した。

森に入ってすぐ、私は羊飼いの男たちに出くわした。ただうっそうとしているばかりで何がありそうでもない森だというのに、彼らは「立ち入り禁止だ」などとわめきたてた。そうでなければ羊飼いたちのことなど気にもとめなかったのに、彼らが私に挑むので、それなら腕を見せてやろうと考えた。彼らに私を畏れさせ、このみすぼらしい森に堂々と入ってやろう。

しかし結局、まず向こうの街へと足を運ばなくてはならなかった。

ただ、羊飼いたちから“見えなくする”まじないを学び取ることができた。注意深くすれば、これでもう誰にも話しかけなくてよくなるかもしれなかった。

羊飼いたちに背を向けると、負けて退散すると思われるのが嫌だったので、できるだけ堂々とした足どりでクリスタルの街へと進んだ。

いざ着いてみてもどうしてよいか分からず、私はとにかく崖の下の四角い建物に入った。建物の内部はガラスが入り組んでいた。とりあえず階段を登って行くと、出口にぶちあたってしまった。建物をひとつひとつ探検した方がよさそうだ。さっそくこの建物から始めよう。私は出口に背を向け、さらに階段を登って行くと、クリスタルの間に出た。

部屋を見まわすと、壁にベルがある。何げなくベルを鳴らしたら…。

私はよろめき、気がつくと建物の反対側にいた。

気を鎮める間もなく、この不思議な建物の住人が話しかけてきた。

見ず知らずの人と話すのは、私が考えていたほどおそろしいことではなかった。少なくともこの人とはそうだった。ルーム島でボビン・スレッドベアがどんな人物であろうと、本土に彼を知る者はなく、ましてや彼が追放人であるなどとは誰も知るはずがないのだ、ということが分かってきた。普通の織物師とは何かが違うから、私は異端児扱いされてきたのだろうが、そんな“違い”は、織物師ギルドと他のギルドとの大きな違いに比べれば大したことではなく、外の者は誰も気がつきはしないのだ。

本土の人々にとっては、私は織物師の代表なのだ。なんとも皮肉なことではないか。

そして次第に、それがとても危険なことだと気づくはめになるのだ。

グッドモールド親方は、私に街を自由に歩き回ることを許可してくれた。私は、この街の中で、あの羊飼いどもをぎゃふんと言わせるまじないをなんとかして見つけ出したかった。

経験を積めば、彼らを白鳥にかえてしまうこともできるのだろうか。そんなことを考えながら、私は台の上のクリスタルの杯に目を

やった。島で試すことのできなかったあのまじないを使ってみる絶好の機会だ。

さっそく杯に“カラにする”のまじないを逆にかけてみた。まじないの成果を確認していると、グッドモールド親方が再び現れ、ありがた迷惑にも私の相手をしてくれようとクリスタルの国の歴史について、長々と語り始めた。

しかし話を聞いてみると、ヘッチェルに今まで話してもらい、記憶していたことが全部本当だったと分かって私は嬉しくなった。

（あるギルドが長い間姿を消していたということは、そのギルドにとっては大問題でも、実際はささいなことでしかないのだ。しかし私が、過去、現在そして未来を通してどんな存在であるにしろ、織物師であることには変わりがない。

そして織物師たちは、常に問い続けてきた。パターンに定められた我々の運命は、どんなものなのだろうかと。）

やっとのことでグッドモールド親方をかわし、私はクリスタルの杯に、そそくさと“カラにする”まじないをかけた。（なんて不敬なことをしたものだろう。）それから、グッドモールド親方の後について建物を出た。

次に丸天井の建物へ入ってみた。そこは、歴代の偉大なガラス職人たちの眠る墓地になっていて、数々の墓碑が彼らのギルドの歴史を物語っていた。しかしここでは、羊飼いを感心させる方法を見つけ出せそうもない。何度か立ち止まって墓碑を読みながら裏口の方へ進み、その建物を出た。

塔の中では、この街の住人と誰かがかなり内密な話をしていた。その片方が誰だかは分からない。ガラスを通して屈折した像を見るのにはどうしても慣れそうにない。立ち聞きしては失礼だと引き上げようとしたものの、彼らの話についつい引きつけられてしまった。

私が本土の事情をまったく知らないことは十分心得ていた。しかし、ガラス職人ギルドの人たちに比べると、マンディブル主教は、何かよからぬことを企んでいるような気がしてならなかった。私はこの国の人々に親しみを感じ始めていたのだ。彼らがこの聖職者と関わっていることを考えると、ただならぬ胸さわぎを抑えることができなかった。

しかし、そんなことは私にはどうでもよいことではないか。ひとりで探求の旅を続けることが私の目的であり、クルーシブル親方が善人であろうと悪人であろうと私には関係ない。

そう自分自身に言いきかせながら、私は階段を上り、部屋を横切った。そうすれば、踊り場へ出てそして水晶玉のあるところへ出るはずなのだ。ベルを鳴らして移動した。

私は、ヘッチェルも驚くほどの不屈さを身につけ始めていた。生まれてからというもの、目上の人々や自分より優れていると思える人に無条件に服従してきた私だが、このたった２、３日の冒険の中で私は変わったのだ。この人たちも親切にはちがいないが、私の邪魔をしているのも確かだ。どうにかして彼らをかわす必要があった。

入る前に、塔の上では誰かが忙しそうに働

いていたことを思い出し、いったん外に出てよく思い出してみた。この人たちは先ほど私の探検に待ったをかけた連中に違いない。彼らは遠く離れたところにいたが、姿が見えれば、ここからでもまじないをかけられるはずなのだ。私は、彼らに“見えなくする”まじないをかけて、塔へ引き返した。

このまじないは功を奏した。やがて、この国も不審者の侵入に全く無防備であるわけでもないことがわかってホッとした。“尖らせる”まじないを覚えることは出来たが、なぜか塔の上に備えてある大がまに、私は胸騒ぎがした。と同時に、本土の事情にはあまり首を突っ込まない方がいいという教訓を得ることができた。

それから私は部屋の反対側へ行き、ベルを鳴らした。本土の人々、特にマンディブル主教が関心をもっていることが、私には関わってこないことを願うばかりだった。

例の水晶玉を見ていると、思いがけず羊飼いたちの追い払い方を知った。大の男たちが、たった4音のまじないをかけられただけで、害のない織物師をおそれて逃げだしたりするものかどうかは定かでない。いずれにせよ、玉に映った通りのことが起きるか、試してみるだけの価値はある。

飛び去った白鳥たちの行方がわからないものかと、私はもう一度水晶玉をのぞき込んだ。すると、ほら穴らしき所で燃え盛る炎が見える。その意味が何なのか、私には考えつかなかった。私がこれから出会うであろうこととは、無関係であって欲しいと願うばかりだ。たとえ私と関係があるとしても、おそろしい事でないといいのだが。

水晶玉は、もうひとつ別の光景を映し出した。あの白鳥が浮かび上がったのだ。白鳥は“超越させる”のまじないを繰り返しかけているらしいのだが、それが何を意味するのか、私にはさっぱりわからなかった。ある種の警告なのか、または何かの誘いなのか、まるで見当がつかず、わかる時が来るのを待つしかなかった。

白鳥のことはひとまず忘れることにして、私はキラキラと光る街を抜け、崖を登って、森へと入っていった。今度こそ、あの羊飼いたちをびっくりさせる自信があった。

“怖がらせる”のまじないは、羊飼いたちに、想像以上の効き目を見せた。一瞬私は、自分が彼らのおそれている怪獣に見えているだけではなく、実際にその怪獣の力と心があるのだという気がした。この森をメチャクチャにだってできるんだぞ！

しかし、まじないが解け始めると、そんな勝ち誇った気分も次第に鎮まった。そしてこの私、異端児ボビン・スレッドベアをいじめながら、ルーム島の子供たちがいつもどんな風に感じていたのかが分かり始めて、イヤな気分になった。西へ向かう道を歩きながら私は思った。彼らもさっきの私と同じように、私をいじめながらあの悪魔的な喜びを感じていたのだろうか？

うたたねしている羊飼いに出会った時も、何か“魔法”を使って通過するしかないと考えた。

迷惑がる羊を私はしばらく観察した。並大抵のまじないでは、羊飼いを深い眠りから呼び起こせそうにない。

私はここで“眠らせる”まじないを覚えた。このまじないと、柵を飛び越える羊にどのようなつながりがあるのか、少し不可解ではあった。そして私は、再び西を指して歩き続けた。

どこまでも続く青々とした牧場をてくてくと歩きながら、私は本土の人々の流儀をとやかく言うべきでないことを思い出した。あの居眠り羊飼いが、豊かな牧草地ではなく、森の陰になったところに羊を放牧するのには、何かもっともな理由があるに違いない。

私の助けになってくれる人がいないかと、牧草地の西のはずれにある一番大きな小屋に入った。小屋の中に人影はなく、まぐさおけの中に子羊が１匹いるばかりだった。その子羊を見ていると、私は背後に人の気配を感じ、一瞬冷や汗をかいた。

やがて、広々とした牧場ではなく森の陰に羊が放されている理由がわかった。同時に、一歩まちがえれば、私はおそろしい竜に襲われて焼かれてムシャムシャ食われていたかもしれないとわかり、ただただ身震いした。

本物の魔法使いが来て竜を退治してくれるまで、私は外に出ないことに決めた。

すると今度は、仕方がなかったとはいえ私が魔法使いギルドの者だというふりをしたことを、本当の魔法使いが怒り出しはしないかなぁ…？と不安になってきた。魔法使いは、未だに人間を蛙に変えたりするのだろうか？それに、羊飼いたちに“怖がらせる”まじないをかけたことも忘れてはならない。羊飼いたちも腹を立てているに違いない。

私はふたつの図を想い描いた。ひとつは、竜の餌食となる私。もうひとつは、魔法使いに小さな緑色の蛙に変えられて、怒り狂って棍棒を振り回す羊飼いたちから必死で逃れようとする私。

緑色なんてまっぴらごめんだ！

何かしら手立てがあるさ、次第にそう思えてきた。時間をかせぎながら、私はおけの中の子羊に再び目をやった。

“治療する”まじない、つまりフリースの“治療の歌”をまじないの本に書き留めて、私はページをめくり、“見えなくする”の解説をもう一度読んでみた。“いかがわしい時”とは、どんな時のことだろう。

私は牧場へ戻った。確かにこの羊の群れは、牧場で最も目立つものだった。

私はいかにも魔法使いらしく、糸巻棒を振り回しながら、羊の群れに“染める”まじないをかけた。

竜がつかんだ糸巻棒に足をひっかけ、なんともぶざまな格好で、私はさかさまになって空を飛びながら、本土の事情にはかかわるまいと再び誓うのであった。

しゃべる竜の巣につれていかれ、今度ばかりは万事休すかと思いきや、少なくとも竜にはすぐに私を食べる気がないようだった。

この洞窟にはどうも見覚えがある。水晶玉に映っていた洞窟だ。とすると、出口は金貨の山のうしろにあるはずだ。金貨の山に近づ

いてみよう。

この山のどこかに、もうひとつの水晶玉がある。しかし、いくら探しても水晶玉のありかに近付けなかった。洞窟をゆっくり歩きながら、出口をさがしたがみつからず、イライラした私は、巣へ戻り、再び竜と話してみることにした。

その竜はおしゃべりで、自分は火が怖いと話した。今は無事だが、このあとどうなることか分かったものではないと思い、もう一度、水晶玉に映っていた光景のことを考えた。

まず燃えやすい物を見つけ出さなくては。私は金貨をわらに変え、竜はきっと怒り狂うであろうと覚悟をきめた。確かにあまりいい反応ではないようだ。

だがよかった。この時、発声できるまじないの音が１つ増えたのだ。さっそくその音を含む“眠らせる”のまじないを竜にかけてみた。竜が眠っている間にわらを燃やす方法を考え出したかったのだ。それにしても、竜がこんな大きないびきをかくとは思わなかった。

私はウソは書かない。勇敢なボビン・スレッドベアは、たったひとりで竜をやっつけて巣を脱出したのだ。それというのも、竜のいびきがあまりにもすさまじく、火花を散らしたからだった。

最後に見た洞窟は、クリスタルの国の水晶玉で見たものとまったく同じだった。

竜がなくした水晶玉には一体何が映るんだろう。何としても捜し出したい。

山の中の洞窟は迷路のようではあったが、“暗闇で物を見る”のまじないを使えば、案外楽に抜けられそうだ。だが、２、３度方向をまちがえ、戻ったりした揚げ句、私は岩だらけの急斜面をころがり落ちてしまった。半身水につっこんだ状態で着地した。水面を見て、私は“映し出す”のまじないを覚えた。そしてすぐにまじないの本に書き留めると、そこを離れて鍾乳洞の出口まで上って行った。

鍾乳洞の中をくまなくさがしたが、結局竜の水晶玉は見つからなかった。玉は自分のすぐ近くにあったのに、気付かなかっただけかもしれない。一体、その玉にはどんなものが映るのだろう。未だに気になる。

らせん状になっている階段に出て下って行くと、途中が崩れていた。その裂け目は、ただ飛び越えればいいと初めは思った。だが裂け目のところまで行ってみて、向こう側まで飛べなかった時どうなるかを考え、私はらせん状の階段のてっぺんまで戻った。そして、裂け目に橋をわたせる方法は何かないものかと考えた。

私はじっくり考えるつもりだったが、解決策はすぐに見つかった。階段に“ねじる”まじないを、さかさまにかければいいのだ。私は手すりのない階段を、端に寄りすぎないように注意深く歩いて、山のふもとへと下りて行った。

墓地を通りかかると、少年が眠り込んでいた。その少年は、ひょっとするとこのあたり

にあるギルドの見張り番かもしれないと思い、私は抜き足差し足で彼の横を通った。そして東方の街へと進んで行った。

それにしても、行く先々で邪魔が入ったものだ。今回も、門番がいなくなるまで待たねばならなかった。門番が消えると、さっそく門に“開ける”まじないをかけて中へ入ろうとした。ところが情ないことに、すぐさまはね橋へと連れ戻される結果となった。計画を練り直し、居眠りしている少年がいた墓地へ戻ることにした。

やはり、私にはまだ織物師の注意深さが欠けていた。この時も、最初はその少年の服を盗んで変装すれば忍び込めると考えていた。が、彼を見ているうちに顔があまりにも違いすぎることに気づいた。そっくりそのまま彼に化けなければならない。“映し出す”というまじないを思い出した。糸巻棒を揚げてまじないをかけようとした。

幸いにもラスティは、年配の人々ほどよそ者を警戒していないようだった。私はもっと彼と話していたかった。同年代の少年で、私をあざわらったりせず、親しげに話してくれたのは彼が初めてなのだ。

しかし、ラスティはすぐにまた眠り込んでしまい、また私は危険な旅を続けることとなった。今度はラスティに気づかれないように、“映し出す”まじないをかけて、大手を振ってはね橋へ向かった。

どうやら、ラスティはまだ下っ端の職人らしい。ストークとかいう人に出会わないことを祈りつつ、私は鍛冶職人ギルドに入った。

鍛冶場は騒々しいことこの上なかった。ラスティが墓地で寝るのももっともだ。

誰も私に気を留めなかった。もし誰かが私の存在に気づいていたとしても、あんなに絶え間なく鉄床を打ちつけているのだから、私が何か言っても彼らには何も聞こえなかったであろう。

このトンカントンカンという音が鳴り止まない巨大な鍛冶場にも、静かな所がありはしないかと、私は歩き回った。一休みして、作戦を練りたかったのである。

私は、あまりのうるささにすっかり参っていたせいか、炉の横にいる人物があのおそろしいストークに違いないということに気づかなかった。

稲妻が轟いた時も、海で竜巻に巻き込まれ空に飛ばされた時も、私は決して糸巻棒を離さなかった。しかしこの時ちょっとひるんだすきに、ストークは私の糸巻棒を取り上げてしまったのである。約束通りヘッチェルが助けに来てくれない限り、糸巻棒はもうすぐ火に投げ込まれてしまうだろう。そして私は、このままこの暗い独房で“第三の闇”の時代の訪れを待つしかない。

窮地に陥った私は、独房の扉を蹴とばして怒りをぶつけた。そしてわらのベッドに身を投げ出すと、いつしか眠りこんでしまった。

目覚めると、ラスティでなく自分の姿に戻っていた。扉についている窓の鉄格子に手を掛けて外の様子を見ると、ストークが私の糸

巻棒を火に投げ入れようとしているではないか。なす術もなく、まだ魔力が残ってふるえる糸巻棒がくすぶっているのを見ているしかない。

耐えられずに目をそむけた。ヘッチェルは私との約束を忘れたのだろうか。

糸巻棒が、再び目の前に現れた時は、本当に自分の目を疑った。すぐに糸巻棒を手に取ると、扉に“開ける”まじないをかけて急いで外に出た。ヘッチェルの姿は、もうそこにはなかった。

大部屋を通ったら見つかってしまうので、私は階段を下り、鍛冶場の奥の部屋を通ることにした。

奥の部屋では、鉄床にひとりずつしか職人がついていなかったものの、騒音は大部屋とまるで変わらなかった。部屋に男が 2 人入ってきた。主教冠を被っている人物は、マンディブル主教に違いない。私は彼らの話を聞こうと必死になった。

あの特注の剣を打ち終えたら、大勢の職人で、ここの壁に一列に掛かっている剣を集めにかかるらしい。ずっとここに隠れているわけにはいかない。

今度こそ他人の事に関わらないよう注意せねば。マンディブル主教の企みをぶち壊すつもりなどない。彼らが剣でお互いを切り刻み始めようと、私の知ったことではない。義理を立てる必要も何もないのだ。ただ、私を丁重に迎え入れてくれたグッドモールド親方と、“治療する”まじないを教えてくれたフリース、そして、仲良くなったラスティは別だ。

けれど脱出の方法を考えるために、もう少し時間が欲しかった。2 人が職人の仕事を中断させた時、高々とかざされた剣に“尖らせる”のまじないをさかさまにかけて、持ち上げられた剣の刃を鈍くした。

旅慣れた人に比べれば経験も浅く、あまりたくさんの事を知っているわけではないが、木に乗って海を渡り、竜につかまって空を飛び、今度は翼のある怪獣ときた。これ以上変わった乗り物は、もうあまりないだろう。

といって、また旅を続けられそうな雰囲気ではない。

マンディブルは織物師ギルドに詳しく、私に檻を開ける力があることまで知っていた。しかし、それならなぜ檻に閉じ込めるなどという意味のないことをするんだろう？

だがこの膠着状態を抜け出すのに他に手はなかった。マンディブル主教は、私がまじないをかけるまで、それこそ私たち 3 人がくもの巣だらけになるぐらい、何百年でも喜んで待ちそうだった。（そんなことをしても、くもの巣がコブのみにくさを隠してくれるぐらいのものだ。）私は檻に“開ける”まじないをかけた。

マンディブルが私の忠告をきくとは思えなかった。落ち着きなく、私は部屋の中を歩きまわり、獣とコブを交互にながめていた。

マンディブルの水晶玉に彼が企んでいる悪事が映らないものかとふと考え、玉を見ようと近づいた途端、コブにさえぎられてしまった。

ヘッチェルやグッドモールド親方から織物師に関する言い伝えをきいていたが、信じているわけではなかった。この時コブに警告をして脅したのも、ただのからいばりからだった。コブはそれを見抜いたのか…、ただ信じなかっただけか…、気にもとめなかったのか…。

私は、多少なりともコブを哀れもうと努めたが無理だった。彼はこうした最期にふさわしい腹黒い男だったのだ。マンディブルも同じ目にあわすことができないだろうかという考えで、私の頭は一杯になった。

そこで、マンディブルのいるテラスへと急ぎ、彼に近づいた。

あんなに乱暴に扱われたにもかかわらず、糸巻棒にはまだ力が残っていることを知って一安心した。牢獄へもどると恐れを抱きながら、私は玉をのぞき込んだ。

またあの白鳥が映っているではないか。宇宙に解き放たれた“混とん”という死神の姿も一緒に映った。白鳥は、何か今までとは違ったことを言うんだろうと思ったが、依然として“超越させる”のまじないをかけつづけている。もう一度よく見てみた。

2番目と3番目の光景を見て、私は一層、何が何だかわからなくなった。その光景は私の心を恐ろしい予感で満たした。

マンディブルがかけた“開ける”まじないで、墓地以外の所にも影響が出るだろうと私はその時気付くべきだった。振り向くと、獣の檻の扉が開いてもぬけのからだった。どうにかあの獣を手なずけて塔を脱出できるかもしれないと考えていたのに。今となっては唯一の望みは、奴が私よりうまそうな餌物を見つけてくれることだった。他にも脱出の方法はあるだろう。私は用心深くこっそりとテラスへ戻った。

獣のおかげでなくても、私は結局はその穴に入ることを自分で選んだと思う。だがもしかしたら、いつまでも決心がつかず全てが手遅れとなっていたかもしれない。

しかし、あの貪欲な獣には、どうしても感謝の気持ちなど湧かないのであった。

パターンにあいた穴を見て、私の心は大きく乱れた。それに、獣が追いかけてくるかもしれないという恐怖心もあったので、私は穴に“開ける”まじないを逆にかけた。穴はきれいにふさがった。

何か成し遂げる度に立ち止まってながめるのが私の癖だが、この時は脇目もふらず、次から次へと穴をふさいでいった。

ラスティだ！　なんてむごいことを。私は近づいて、ラスティの遺体をよく調べてみた。

ラスティがこんな目にあうなんて、どうやって予想できただろう。ラスティも、こんなことになるとは思いもしなかっただろう。言い表せない悲しみに包まれて、私は無我夢中でまじないの本のページをめくった。これだ、あった。“治療する”のまじないだ。死んだ者を生き返らせるのに使えるとは書いてないが、使えないとも書いてない。

ラスティの死体に“治療する”まじないをかけた。

再び穴の中の空間に戻ったが、私は、生まれて初めて得た、たったひとりの友達と離れ離れになってしまい、悲しみにおそわれた。織物師ギルドの人々の行方をつきとめたら、ラスティが鍛冶職人ギルドの人たちを探すのを手伝えるかもしれないと思った。

次の穴をふさごうとすると、穴の向こうに羊飼いギルドの森が見えた。

そこは、“混とん”という名の死神とその子分たちにすっかり荒らされていた。私はぼうぜんとして、牧場に散らばった死体を眺めた。

こんなことになってしまったのは私のせいだが、少しは罪ほろぼしできることに感謝し、もう一度糸巻棒を高々と揚げて、彼らに“治療する”まじないをかけた。

次の穴からはクリスタルの国の街の残骸が見えた。穴から入ってグッドモールド親方に“治療する”まじないをかけようとすると、親方は私を制した。

グッドモールド親方を救うことができず、私はこの忌まわしい旅に出た日のことを後悔するのであった。なんとしても、あの宇宙の運命を左右する布、パターンにあいた穴を繕わなければ。そして、破壊し尽くされたクリスタルの国へつながる穴をふさいだ。

あの国の人たちのことは一生忘れまい。

さらに空間を進んでいくうちに、他にもう穴はありそうにないと思い、私は鍛冶場へ戻ってラスティを手伝わなければと思った。鍛冶場へ向かうことに決めたちょうどその時、目の前に、ガラスのようにきらめく美しい湖があらわれた。

私は湖へ向かった。

湖には水晶玉に映っていた白鳥がいた。他の白鳥たちは、織物師ギルドの人々に違いない。私は好奇心にかられて白鳥をじっと見た。

ふり返って、ラスティの家と、羊飼いたちの国へつながっている穴を泣く泣くふさいだ。一度ふさいだ穴は二度と開けられない。この白鳥は私の実の母親だったのだ。その白鳥とヘッチェルに危険が迫っているのでなければ、穴をふさいだりはしなかっただろう。

最後に残った穴を繕うと、私はまたひとつ、新しいまじないをものにした。私が今までに身につけてきた力で、この危機に対処できるだろうか。

手遅れでないといいのだが…。

湖を過ぎてパターンの最後の裂け目を見つけ、その穴を通って、私はすっかり荒れ果てたルーム島へ戻った。そして不安を胸にヘッチェルをさがした。死神を警戒しながら、私は聖域へと急いだ。

聖域は元のままだった。ヘッチェルはまだ戻っていない。ひょっとすると、一度戻って、また発ってしまったのかもしれない。私は再び外へ出て、島中をくまなくさがすことにした。

かわいそうなヘッチェル。彼女は白鳥のヒナの姿に変えられてしまったうえに、死神にもてあそばれている。生まれてからずっと一

緒に暮らしてきた私には、たとえそんな姿をしていても彼女の無念さが痛いほどわかる。ヘッチェルが話そうと懸命になっていると、“混とん”がかけた“静かにさせる”まじないがルームにこだました。

私はヘッチェルに、“静かにさせる”まじないをさかさまにかけた。

すると死神は、ヘッチェルに“形を変える”まじないをかけた。私はすぐにそのまじないをさかさまにしてヘッチェルにかけたが、死神がかけたまじないはまだルームに反響していた。私は不安にさいなまれた。マンディブル主教の水晶玉に２番目に映し出された光景の意味が、今やっとはっきりわかった。

３番目、つまり最後の光景が現実とならないようにするために、私とヘッチェルは首尾よく行動せねばならない。

ヘッチェルは最初からこうなることを知っていたに違いない。だから、私に目を閉じるように言った時のヘッチェルの決意は、相当にかたかったのだと思う。

“治療する”まじないでヘッチェルをもとの姿に戻せないものか、私は最後の望みを託して、変わり果てたヘッチェルの姿、たった１枚の羽にまじないをかけようとした。

死神の残酷さに、私は怒りを燃え立たせた。

ヘッチェルの死を無駄にしては彼女に申し訳が立たない。私は自分にそう言いきかせた。ヘッチェルも賛成してくれるだろう。

しかし、私を立ち上がらせたのは、そんな気高い感情だけではなかった。私は、ヘッチェルとグッドモールド親方を無惨な目に合わせたもの、そして生まれて初めての友達（そう、友達だったのだ！）ラスティを私から奪ったものを、メチャクチャにしたかったのだ。

私はルームから“破壊する”というまじないを習い、そしてそのルームに、このまじないをかけた。

家を失い、生涯で初めての友達を得たと思うや否や別れを告げ、私を育ててくれた女性が宇宙のために死んでいくのをなす術もなく見送り、そして私はとうとう、宇宙をずたずたにひき裂いたのである。

私はルームの聖域を、島を、私の少年時代をあとにし、白鳥の群れに加わった。つまり、彼らの新たなパターンへと入っていくのだ。

一方、死神は不死の国のパターンへと姿を消した。

他に方法はなかったのかと自問した。そして気が付いた。私は他の方法など望んではいなかったのだ。

そして最後に糸巻棒を揚げ、自分自身に“超越させる”というまじないをかけた。

新しく興った不死の国がどんな運命をたどったかは、私の知るところではない。それは、私あとにしてきた運命のパターンに織り込まれることだからである。

私の物語、パターンが支配する世界で果たした私の役割はここで終わる。

ゲームを終えたら

ルームの部屋で卵を開けないとどうなるかな？

貝に“開ける”まじないと、“開ける”の逆のまじないをかけよう。

（但し、“F”の音が使えるようになるまで待って、カモメを海につれさってから、戻ってプレイしてもよし）

聖域のタペストリーに“染める”まじない、そしてその逆をかけてみよう。

崖の上で、空に“暗闇で物を見る”のまじないをかけよう。

まずシグナの墓石を見て、それから崖の上で空に“開ける”まじないをかけ、もう一度墓石を見てみよう。

全ての墓に“開ける”まじないをかけよう。（くれぐれもマンディブルに先を越されないように！）

墓に“カラにする”のまじないを、さかさまにかけてみよう。

ふくろうの入っている穴に、“開ける”まじないをさかさまにかけてみよう。

本土へ渡る時、竜巻を通り過ぎようとしてごらん。

クリスタルの国の杯に、“開ける”と“開ける”の逆をかけてみよう。

杯を満たして空にすると、グッドモールド親方が現れる。親方が来る前に、もう一度すばやく杯に、“カラにする”の逆をかけてみよう。

クリスタルの国の建物で、ボビンは自分の姿を相手に見られぬよう、大がまを持った職人たちに“見えなくする”まじないをかける。その時、職人たちに“怖がらせる”もかけてみよう。

大がまのある部屋で、職人たちに“見えなくする”をさかさまにかけよう。

居眠りしている羊飼いに出くわしたら、彼の羊に“染める”をかけて、彼を起こしてみよう。

まぐさおけに寝ている子羊に、“染める”をかけよう。

子羊を見ないうちに、小屋を出よう。

少々残酷ではあるが、子羊に“怖がらせる”まじないも使ってみよう。

竜を見てみよう。

竜の金貨を見てみよう。

“わらを金貨に変える”の逆のまじないを使う前に、竜に“怖がらせる”をかけておくと…。

3つの水晶玉には、それぞれ別の光景が映し出される。3つとも見てみたら？

鍾乳洞で水晶玉を見つけてみよう。水溜まりに、“カラにする”まじないをかけてみよう。

ボビンの姿のままで、鍛冶場に忍び込んでみよう。何度もやってごらん。

まじないを使ってしつこくラスティを起こすと…？　（ということは、どのまじないをさかさまにすればいいのかな？）

ラスティに化けているうちに、鍛冶場を出入りしてみよう。

鍛冶場で独房に閉じ込められたら、わらを金貨に変えてみよう。

まき箱を満たして、また空にしよう。

エッジワイズの打っている剣に、“尖らせる”まじないの逆ではなく、“ねじる”まじないをかけてみよう。

ラスティに“治療する”まじないをかけずに、鍛冶場の墓地を出られるかな？

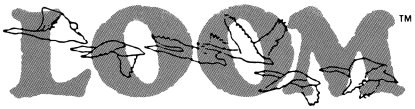
ラスティの死体に、“映し出す”まじないをかけてみよう。

羊飼いと、その羊たちが死んでいるのを見つけたら、それに“染める”まじないをかけよう。

グッドモールド親方を治療しよう。

穴を“閉じる”かわりに、“治療し”てみよう。

死神に何かまじないをかけてみよう。



ヒントブック

Loom, character names, and all other elements of the game fantasy are trademarks of LucasArts Entertainment Company.
TM &©1990 LucasArts Entertainment Company.
All rights reserved. Used Under Authorization.

富士通株式会社